

STADTQUIZ FÜR KINDER

TESTE DEIN WISSEN UND SAMMLE PUNKTE!



KLEVE

Wirtschaft, Tourismus &
Marketing Stadt Kleve GmbH

Startpunkt Koekkoekplatz

1. Du stehst nun auf dem Koekkoekplatz – hier findest du ein Museum. Wie heißt es?

2

2. Auf der Kavarinerstraße steht ein Brunnen. Wie viele Menschen sind dort abgebildet?

1

3. Schaue dir den Brunnen genauer an. Was hält das Kind in der Hand?

2

4. Am Ende der Kavarinerstraße biegst du rechts ab auf die Große Straße. An einem der Geschäfte kannst du ein Glockenspiel entdecken. Zu welchem Geschäft gehört es?

3

5. Ein kleines Stück weiter die Fußgängerzone hoch, schaue bitte ganz genau auf den Boden. Hier hat früher das Mitteltor gestanden. Bis wann war das?

1

6. Du stehst nun auf einem Platz mit einem Brunnen. Wie heißt dieser Marktplatz?

3

7. Hinter dem Brunnen musst du links hochlaufen in die Kirchstraße. Oben angekommen stößt du auf die Stiftskirche. Vor der Stiftskirche steht ein Brunnen. Wie heißt dieser Brunnen?

2

8. Jetzt geht es zur Schwanenburg. Auf dem Weg kommst du am Synagogenplatz vorbei. Dort hängen kleine Gedenktafeln. Welche Gegenstände kannst du darauf finden?

1



STADTQUIZ FÜR KINDER

TESTE DEIN WISSEN UND SAMMLE PUNKTE!



KLEVE

Wirtschaft, Tourismus &
Marketing Stadt Kleve GmbH

9. Die Schwanenburg thront jetzt über dir. Den Turm kann man samstags und sonntags von 11 bis 17 Uhr besichtigen. (Wenn der Turm geschlossen ist, lasse diese Frage einfach aus). Wie viele Stufen musst du für den Ausblick über die Stadt erklimmen?

1

10. Vor dem Eingang zum Innenhof findest einen besonderen großen Stein. Was ist es für ein Stein?

2

11. Wenn du den Weg von der Schwanenburg runter läufst siehst du ein großes Denkmal. Welche Figuren kannst du erkennen?

1

12. Laufe nun die Treppen oder den Weg hinunter zum Kermisdahl. Dort ist ein Restaurant. Was kann man sich dort im Sommer ausleihen?

2

13. BONUS: Mache ein Foto von einem Schwan am Kermisdahl.

3

14. Neben der Worcesterbrücke steht etwas Rotes. Was ist es?

1

15. Vor der Stadthalle gibt es einen großen Spielplatz. Welche Tiere sind auf dem Tic-tac-Toe Spiel abgebildet?

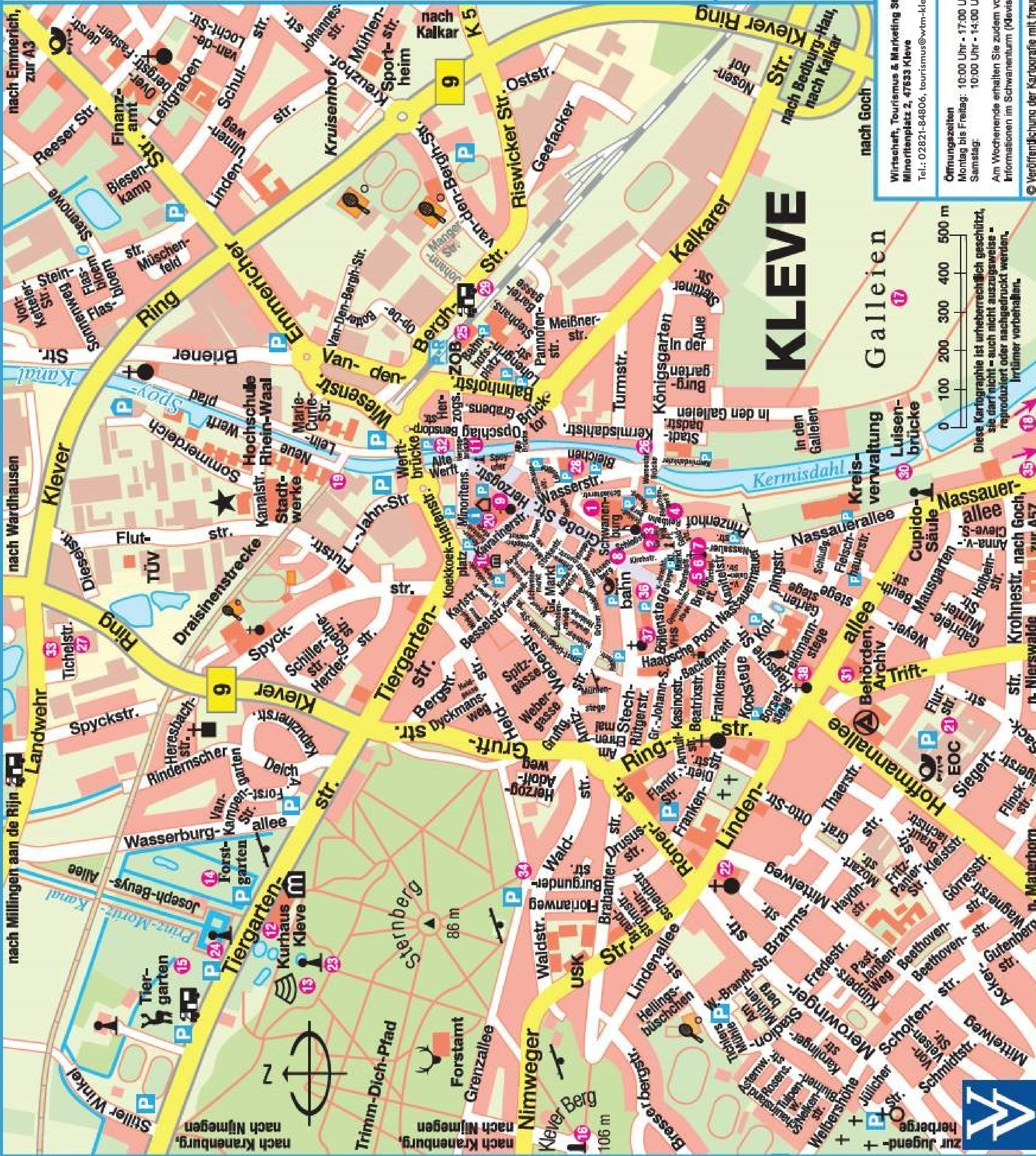
2

16. Am Opschlag/Ecke Herzogbrücke steht eine Figur - das Schüsterken - die für ein ganz bekanntes Handwerk steht. Welches Handwerk könnte das sein?

3

So, habt ihr alle Punkte zusammen? Über die Herzogstraße geht es zurück zum Startpunkt.





- 1 Schwanenburg
- 2 Denkmal des großen Kurfürsten
- 3 Marstall
- 4 Synagogenplatz
- 5 Narrenbrunnen
- 6 Toter Krieger
- 7 Probsteikirche St. Mariä Himmelfahrt (Stiftskirche)
- 8 Lohengrinbrunnen
- 9 St. Mariä Empfängnis "Minoritenkirche"
- 10 Museum B.C. Koekoek-Haus, Koekoekplatz
- 11 Schusterken
- 12 Museum Kurhaus Kleve
- 13 Barocke Gartenanlagen mit Amphitheater
- 14 Forstgarten
- 15 Tiergarten Kleve
- 16 Klever Berg mit Aussichtsturm
- 17 Alter Park
- 18 Moritzgrab
- 19 Draisinenbahnhof
- 20 Stadtverwaltung + Tourist info
- 21 EOC Einkaufszentrum
- 22 Christus-König-Kirche
- 23 Kupferner Knopf
- 24 Eiserner Mann
- 25 Bahnhof
- 26 Bootsverleih
- 27 Kino im Tichelpark
- 28 Stadthalle
- 29 Wohnmobilstellplatz
- 30 Prinz-Moritz-Wanderweg
- 31 Fahrradverleih
- 32 MFP Nature Fitness Park (Startpunkte)
- 33 Freizeitbad Sternbusch
- 34 Neue Mitte City-Shoppingcenter
- 35 Kleine Kirche an der Böllenstege
- 36 Versöhnungskirche

- Zeichenerklärung**
- Fußgängerzone
 - Spielplatz
 - Kirche, Kapelle
 - Kloster
 - Denkmal
 - Museum
 - Amphitheater
 - Tierpark, Wildgehege
 - Naturdenkmal
 - Friedhof
 - Jüdischer Friedhof
 - Polizei



Wirtschaft, Tourismus & Marketing Stadt Kleve GmbH
Minoritenplatz 2, 47533 Kleve
Tel.: 02821-84806, tourismus@wtm-kleve.de



www.kleve-erleben.de

Öffnungszeiten
Montag bis Freitag: 10:00 Uhr - 17:00 Uhr
Samstag: 10:00 Uhr - 14:00 Uhr

Am Wochenende erhalten Sie zudem von 11:00 - 17:00 Uhr Informationen im Schwanenturm (Klevischer Verein)

© Veröffentlichung der Kartografie mit freundlicher Genehmigung des Verwaltungsvertrages Kleve Lizenz-Nr. 19-08-39

Diese Kartographie ist urheberrechtlich geschützt, sie darf nicht - auch nicht auszugsweise - reproduziert oder nachgedruckt werden, Irrtümer vorbehalten.

