

# Efteling-Spurensuche



Lerne Eftelings Welt voller Wunder noch besser kennen – mit dieser Spurensuche!

Lass dich von den vielen wunderbaren und abenteuerlichen Attraktionen überraschen!

Name:



Deine Spurensuche beginnt am Haus der fünf Sinne (Haupteingang).

Wenn du durch den Eingang nach draußen läufst, siehst du rechts das beeindruckende Efteling-Theater, in dem Vorstellungen für Jung und Alt auf Niederländisch aufgeführt werden. Das Gebäude gehört zu den fünf größten Theatern der Niederlande und befindet sich am „Dwarrel Plein“.

1) Wie viele Türme hat das Efteling-Theater?

\_\_\_\_\_ Türme

Wenn du anschließend den „Dwarrel Plein“ Richtung Gleise überquerst, siehst du auf der rechten Seite den Vondersee, wo abends die spektakuläre Wassershow Aquanura zu sehen ist. Aquanura wurde 2012 zur Feier des 60. Geburtstags von Efteling eröffnet.

2) Aquanura ist eine Widmung an eines der ersten zehn Märchen in Efteling. Wie lautet das Märchen?

- Das Zwergendorf
- Der Froschkönig
- Die ungezogene Prinzessin

Du lässt Aquanura hinter dir und überquerst die Gleise. Nun läufst du über die Pardoes-Promenade. Auf halbem Wege findest du auf der rechten Seite ein großes Tor. Wenn du hier hindurch läufst, befindet sich auf der rechten Seite, zwischen den Felsen, der Eingang zum 3D-Film PandaVision „PandaDroom“. „PandaDroom“ nimmt dich mit auf eine abenteuerliche 3D-Entdeckungsreise durch die überwältigende Natur.

3) In Zusammenarbeit mit welcher Organisation wurde diese Attraktion entworfen und gebaut?

\_\_\_\_\_

Anschließend läufst du am Selbstbedienungsrestaurant „Octopus“ rechts nach draußen und am Ende rechts auf den Weg zum „Spokslot“. Hier kannst du dich gruseln und fürchten! Wenn du den Weg bis zum Ende gehst, gelangst du anschließend auf den Piraña Plein. Biege rechts ab, so dass du links von dir die Wildwasserbahn „Piraña“ und rechts die Bobbahn „Bob“ siehst. Gehe geradeaus, dann siehst du wie die Türme der Themenfahrt „Fata Morgana“ schon durch die Bäume zum Vorschein kommen! In der „Fata Morgana“ fährst du mit dem Boot an verschiedenen orientalischen Szenen vorbei.

4) Worauf basieren die Szenen aus der Themenfahrt „Fata Morgana“?

\_\_\_\_\_

Wenn du einmal im Palast bist, genieße es in vollen Zügen und passe gut auf, damit du danach die folgenden Fragen beantworten kannst:

5) Wie viele (Bauch-)Tänzerinnen sind insgesamt beim Scheich?

\_\_\_\_\_ (Bauch-)Tänzerinnen

6) Worüber wacht der Riese, unter dem du hindurch fährst?

---

Wenn du die „Fata Morgana“ verlässt, gehst du durch den Souvenirladen „De Bazaar“ nach draußen auf den Fata-Morgana Plein. Überquere den Platz und laufe an der Bobbahn vorbei, zurück zur Wildwasserbahn „Piraña“.

7) Was bedeutet der Name dieser Attraktion? Wähle eine der folgenden Möglichkeiten:

Piraña ist ein gefährlicher, fleischfressender Fisch

Piraña ist ein leckerer Hamburger

Piraña ist ein Karussell auf dem Spielplatz

8) Wie vielen Wasserfällen begegnest du auf der spannenden und wilden Fahrt über den Wildwasserfluss in der Wildwasserbahn „Piraña“ (du musst nicht unbedingt mitfahren, die Lösung kannst du auch auf eine andere Weise herausfinden)?

\_\_\_\_\_ Wasserfälle

Wenn du (klatschnass) aus der Wildwasserbahn kommst, biegst du rechts ab. Dieser Weg führt dich in das nächste Reich: das aufregende „Ruigrijk“.



Wenn du das aufregende „Ruigrijk“ betrittst, taucht direkt vor dir Baron 1898 auf. Dieser Dive Coaster wurde am 1. Juli 2015 eröffnet und hat einen freien Fall aus 37,5 Metern Höhe. Hilf dem Grubenbaron und Sorge dafür, dass du den Weißen Weibern schnell entkommst!

- 9) Wie hoch ist die Spitzengeschwindigkeit des Baron 1898?

---

- 10) Wonach sucht Grubenbaron Gustave Hooghmoed?

---

Wenn du rechts unter dem Baron 1898 hindurch läufst, gelangst du auf einen Sandweg, der zum Wassercoaster „De Vliegende Hollander“ führt. In einer fast vier Minuten andauernden Fahrt wirst du auf die Probe gestellt. Gehe an Board und entkomme dem Fluch des Geisterschiffes!

- 11) Kapitän Willem van der Decken ist 1678 an einem Feiertag in See gestochen, obwohl dies verboten war. An welchem Feiertag war das?

---

- 12) Welche „Tiere“ bewachen das Haus?

---

Auf der gegenüberliegenden Seite des Wassers siehst du die doppelte hölzerne die Holz-Achterbahn „Joris en de Draak“. In dieser Wettstreit-Achterbahn verteilen sich die Besucher auf zwei Streitwagen, die jeder auf seiner eigenen Bahn gegeneinander um die schnellste Zeit fahren. Ziel ist es, den Sumpfdrahen zu verjagen.

- 13) Welche zwei Streitwagen kämpfen in „Joris en de Draak“ gegeneinander?

---

Wenn du den Drachen verjagt hast, folgst du dem Weg zum „Ruigrijk Plein“. Hierfür musst du um die stählerne Achterbahn „Python“ herumlaufen.

- 14) Wenn du mit der „Python“ fahren möchtest, musst du eine bestimmte Größe haben. Wie groß muss man mindestens sein?

\_\_\_\_\_ Meter

- 15) Von welcher Automarke sind die Oldtimer?

---

Zwischen der Riesen-Schiffschaukel „Halve Maen“ und der Spielegalerie „Game Gallery“ verlässt du das Abenteuerland „Ruigrijk“.



Zwischen der Riesen-Schiffschaukel „Halve Maen“ und der Spielegalerie „Game Gallery“ verlässt du das aufregende „Ruigrijk“. Gehe geradeaus auf die Kreuzung und über die Brücke. Nun bist du auf dem „Efteling Brink“. Direkt vor dir siehst du das Restaurant Polles Küche.

16) Für welches Gericht ist Polles keuken bekannt?

---

Wenn du mit dem Rücken zu Polles Keuken stehst, verlässt du den „Efteling Brink“ in Richtung des schwebenden Tempels „Pagode“. Dort entdeckst du auch die Bootsfahrt „Gondoletta“. Hier befindest du dich direkt im nächsten Reich, dem Reisenland „Reizenrijk“. Während du in einem der Bötchen der „Gondoletta“ fährst, kannst du über die folgende Frage nachdenken:

17) Nenne zwei Efteling-Attraktionen, die auch eine Drehscheibe beim Einstieg haben.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Wenn du aus dem Bötchen steigst, steht die „Pagode“ schon bereit, um dich mit in die Luft zu nehmen.

18) Wenn du in der „Pagode“ nach unten schaust, was siehst du dann im Blumenbeet unter dir, was du unten noch nicht sehen konntest?

---

Nachdem du dir alles genau aus der Luft anschauen konntest, folgst du dem Weg nach links, bis du auf den „Carnaval Festival Plein“ gelangst. An diesen Platz grenzen folgende Attraktionen: die überdachte Achterbahn „Vogel Rok“, Carnaval Festival und die drehenden Kochtöpfe „Monsieur Cannibale“.

Im Carnaval Festival unternimmst du gemeinsam mit Jokie und Jet eine Reise zu verschiedenen Orten.

19) An wie vielen verschiedenen Orten feiert Jokie Karneval?

\_\_\_\_\_ Orte

Wenn du aus Carnaval Festival herauskommst, kannst du dich noch eben in den Kochtöpfen von „Monsieur Cannibale“ gar schmoren lassen.

20) Nenne mindestens drei Obstsorten, die um „Monsieur Cannibale“ herum hängen.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Wenn du die Kochtöpfe sicher verlassen hast, folge dem Weg nach links. Du betrittst dann automatisch das nächste Reich: das märchenhafte „Marerijk“.



Nachdem du an der „Speelweide“ vorbei gelaufen bist, biegst du rechts auf den Weg zum „Anton Pieck“-Platz ab. Überquere den Platz. Auf der linken Seite siehst du das Selbstbedienungsrestaurant „Het Witte Paard“ und vor dir das Laafen-Dorf. Im Laafen-Dorf wohnt das Volk von Laaf. Schau dich gut um, dann kannst du von selbst die folgenden Fragen beantworten:

21) Was macht Baby-Laaf Lijt in Lots Baby-Haus?

---

22) Welche Obstsorten gibt es im Brauhaus der Laafen?

---

Nachdem du dich von der Laafen-Familie verabschiedet hast, biegst du rechts ab. Du kommst an der Villa Volta raus. Die Villa Volta ist ein Haus voller Rätsel. Die stattliche Villa, umgeben von einem klassischen Englischen Garten, liegt friedlich an der Nordseite des Parks. Der Schein trägt jedoch! Eine Frauenstatue oben auf dem Dach balanciert ängstlich mit ihren Armen. Hier stimmt etwas nicht, aber was? Lies dir die Geschichte von Hugo van den Loonsche Duynen in der Warteschlange durch und tritt ein.

23) Wie heißt die Räuberbande, deren Anführer Hugo war?

---

Wenn du etwas weiter läufst, entdeckst du auf der rechten Seite das verfallene Stadttor, das Zugang zur magischen Stadt Raveleijn gewährt. Erlebe die spektakuläre Parkshow, wo fünf Kinder zu Reitern heranwachsen und den Kampf gegen ihren Herrscher und ein noch größeres Schrecken antreten. Das solltest du nicht verpassen, werde Zuschauer dieses großen Spektakels!

24) Wie viele Köpfe hat Draconicon, das große Schrecken?

\_\_\_\_\_ Köpfe

Gehe weiter in Richtung „Droomvlucht“. Steige ein und träume mit offenen Augen während der Themenfahrt!

25) Was fällt dir Besonderes an dem Pferd in einem der ersten Traumreiche auf?

---

26) Wie viele Trolle spielen im letzten Traumreich im Wasser?

\_\_\_\_\_ Trolle

Nach dem Träumen gehst du unter dem Tor hindurch, hältst dich rechts und überquerst die Gleise. Hinter dem Souvenirladen „De Marskramer“ biegst du auf der rechten Seite am Hexentor in den Märchenwald ein. Zuerst siehst du links das Schloss von Dornröschen. Anschließend folgst du dem Weg, der dich an allen Märchen vorbei führt, zum Beispiel zum Zwergendorf, zu den sechs Dienern, Rotkäppchen, zu dem Wolf und den sieben Geißlein sowie Hänsel und Gretel. Um die Fragen beantworten zu können, musst du gut aufpassen. Die Erzählung des Märchens kannst du in den großen Märchenbüchern nachlesen.

Über das Zwergendorf:

27) Es ertönt Musik aus den musikalischen Pilzen. Wo wohnt der Zwerg, der die Musik macht?

---

Über die sechs Diener:

28) Wie lauten die Namen der sechs Diener?

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

Auf halbem Wege durch den Märchenwald gelangst du auf den „Herauten Plein“. Dort findest du das Märchen Aschenputtel. Aschenputtel verlor um Mitternacht ihren gläsernen Schuh auf den Treppen des Schlosses des jungen Prinzen. Im Märchenwald kannst du nun sehen, wie sie mit ihrer bösen Stiefmutter und den Stiefschwestern lebte. Wird der Prinz seine Prinzessin letztendlich finden? Und wird der Schuh passen?

Da du nun auf dem „Herauten Plein“ angekommen bist, kannst du dich kurz ausruhen und die folgenden Fragen beantworten:

Über den Wolf und die sieben Geißlein:

29) Wo versteckt sich das kleinste Geißlein, als der Wolf vor der Türe steht?

---

Wenn du zum Ende des „Herauten Plein“ läufst, kommst du noch an den indischen Seerosen, am Däumling, Rumpelstilzchen, dem Mädchen mit den Schwefelhölzern, des Kaisers neue Kleider, dem Märchenbaum, dem Gärtner und dem Fakir und der chinesischen Nachtigall vorbei.



Über den Däumling:

30) Wie werden die Stiefel des Riesen auch genannt?

---

Über das Mädchen mit den Schwefelhölzern:

31) Was erscheint nacheinander in den Flammen, wenn das Mädchen ihre Schwefelhölzer anzündet?

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

Der Märchenbaum kennt alle Märchen aus dem Märchenwald und kann sie alle wunderbar erzählen. Der Märchenbaum ist 13 Meter hoch. Bei ihm wohnen einige Waldtiere.

32) Welche Tiere siehst du? Nenne drei.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Über den Gärtner und den Fakir:

33) Was geschieht, wenn der Fakir auf seiner Flöte bläst?

---

Die chinesische Nachtigall ist das letzte Märchen, das du siehst, bevor du den Märchenwald wieder verlässt. Biege rechts ab. Auf der linken Seite liegt „Diorama“, eine 60 Meter lange Miniaturwelt. Schau sie dir an und genieße die kleinen Dörfer und ihre Bewohner. Wenn du dem Weg folgst, gelangst du wieder auf den Platz, der zu allen Reichen führt.

34) Wie heißt dieser Platz?

---

Du bist am Ende der Efteling-Spurensuche angelangt. Nun kannst du noch einmal die Reiche besuchen und deine Lieblingsgeschichten und -attraktionen erneut anschauen und erleben.



# Antworten



- 1) 3 Türme
- 2) Der Froschkönig
- 3) World Wide Fund for Nature WWF
- 4) 1001 Nacht
- 5) 5 (Bauch-) Tänzerinnen
- 6) Der Riese bewacht die Schatzkammer
- 7) Piraña ist ein gefährlicher, fleischfressender Fisch
- 8) 4 Wasserfälle
- 9) 90 km pro Stunde
- 10) Gold
- 11) Ostersonntag
- 12) Löwen
- 13) Wasser und Feuer
- 14) 1,20 Meter
- 15) Ford
- 16) Pfannkuchen
- 17) Piraña, Fata Morgana, Carnaval Festival, Monsieur Cannibale
- 18) Die Blumen sind in Form des E von Efteling angeordnet
- 19) 15 Orte (Niederlande, Belgien, Monaco, Frankreich, England, Schottland, Deutschland, Schweiz, Italien, Japan, China, Alaska, Afrika, Mexiko, Hawaii)
- 20) Banane, Apfel, Melone, Zitrone, Ananas
- 21) Lijt ärgert Luim, indem er ihm nichts zu trinken gibt
- 22) Trauben, Erdbeeren, Birnen, Zitronen
- 23) Die Bokkerrijders
- 24) 5 Köpfe
- 25) Das Pferd hat ein Horn auf seinem Kopf
- 26) 5 Trolle
- 27) In dem hohlen Baumstamm im Zwergendorf
- 28) Langnek, Kogeloog, Koukleum, Springkuit, Putoor und Heuvelbuik
- 29) In der Wanduhr links in der Ecke des Zimmers
- 30) Sieben-Meilen-Stiefel
- 31)
  1. Einen warmen Ofen
  2. Einen gedeckten Festtagstisch mit gebratener Gans
  3. Einen Weihnachtsbaum mit tausend Kerzen
  4. Ihre liebe Oma
- 32) Eichhörnchen, Specht und Kaninchen
- 33) Die farbenfrohen Tulpen beginnen zu wachsen
- 34) „Efteling Brink“