

Host Town Program

Stadtrally, 14. Juni 2023

13.30 Uhr: Ausgabe der Rally-Pässe,
Römerplatz

14. - 16.00 Uhr: Rally

16.30 Uhr: Preisverleihung,
Park der Lebenshilfe

Team 1:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



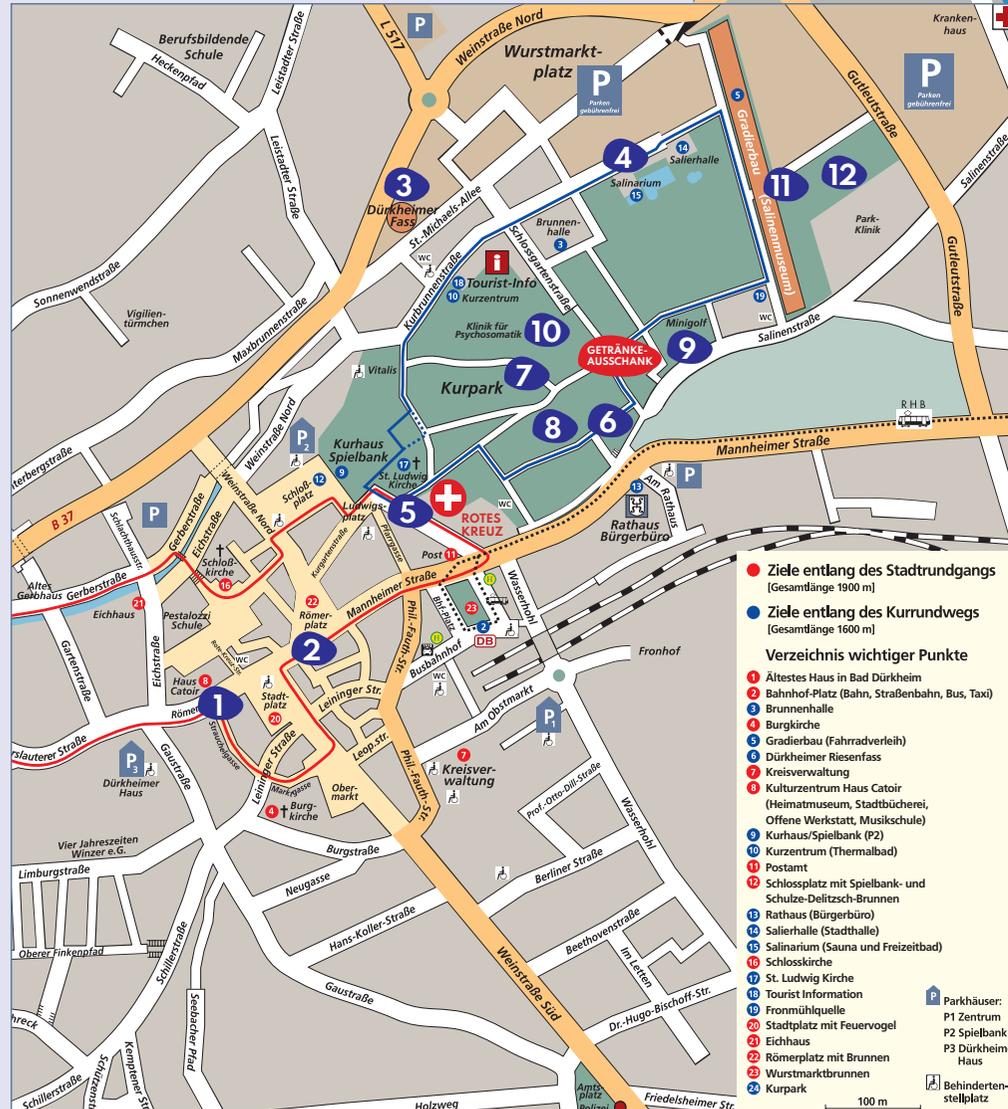
Übersicht Stationen

Station	Bezeichnung	Örtlichkeit
1	Archäologische Funde	Stadtmuseum, Römerstraße
2	Schiff Ahoi!	Römerplatz
3	Adam Riese	Dürkheimer Riesenfass, Wurstmarktplatz
4	Dürkheimer Nass	Freizeitbad Salinarium
5	Eins und eins zusammenzählen!	St. Ludwigskirche, Kurgartenstraße
6	Fisch & Fang!	Fontänenbecken, Kurpark
7	Host-Town-Enten Fangspiel	Kurpark, Trittsteine
8	Maxi Memo	Wiese Kurpark
9	Hole-in-One	Minigolfplatz, Kurpark
10	Schachmatt!	Freiluft-Schach, Kurpark
11	Salinen-Pendelstaffellauf	Saline, Kurpark
12	Foto-Shooting	Calisthenicspark, Kurpark Ost
13	Dosengulasch	Park Lebenshilfe
14	Leitergolfen	Park Lebenshilfe
15	Olympische Ringe	Park Lebenshilfe

- 1 Archäologische Funde
Stadtmuseum, Römerstraße
- 2 Schiff Ahoi!
Römerplatz
- 3 Adam Riese
Dürkheimer Riesenfass, Wurstmarktplatz
- 4 Dürkheimer Nass
Freizeitbad Salinarium
- 5 Eins und eins zusammenzählen!
St. Ludwigskirche, Kurgartenstraße
- 6 Fisch & Fang!
Fontänenbecken, Kurpark
- 7 Host-Town-Enten Fangspiel
Kurpark, Trittsteine
- 8 Maxi Memo
Wiese Kurpark
- 9 Hole-in-One
Minigolfplatz, Kurpark
- 10 Schachmatt!
Freiluft-Schach, Kurpark
- 11 Salinen-Pendelstaffellauf
Saline, Kurpark
- 12 Foto-Shooting
Calisthenicspark, Kurpark Ost
- 13 Dosengulasch
Park Lebenshilfe
- 14 Leitergolfen
Park Lebenshilfe
- 15 Olympische Ringe
Park Lebenshilfe

Lageplan:

-  Getränke Ausschank
-  Rotes Kreuz



Station 1: Archäologische Funde Stadtmuseum im Kulturzentrum Haus Catoir



Im Kulturzentrum Haus Catoir in der Römerstraße 20, befindet sich das Stadtmuseum. Unter einem Dach kann man hier rund 6000 Jahre Bad Dürkheimer Stadtgeschichte erleben. Macht Euch auf den Weg und besucht die Archäologische Abteilung im Dachgeschoss. Kelten, Römer und Franken werden Euch dort als lebensgroße Figurenpaare begegnen.

Aufgabe:

Welche 3 Gegenstände halten die Frauen der jeweils dargestellten Figurenpaare in den Händen, die in Bad Dürkheim gefunden wurden und im Museum ausgestellt sind?



Ergebnis:

Keltisches Figurenpaar:

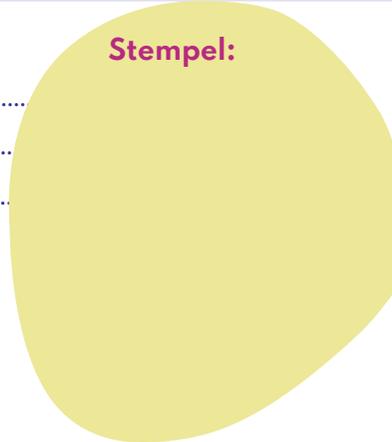
Römisches Figurenpaar:

Fränkisches Figurenpaar:

Punkte:



Stempel:



Station 2: Schiff Ahoi! Römerplatz

Mitten in der Fußgängerzone auf dem Römerplatz befindet sich ein Brunnen. Durch drei Bronzemünder fließt Wasser in das äußere Becken. Mit Eurer Hilfe werden hier viele Schiffe vor Anker liegen können. Macht einen Ausflug dorthin!

Aufgabe:

Über viele Generationen hinweg ist die Kunst des Faltens eines Papierschiffchens erhalten geblieben.

Faltet ein Papierschiffchen und lasst es im Brunnen zu Wasser.



Ergebnis:

Aufgabe erfolgreich erledigt: 5 Punkte

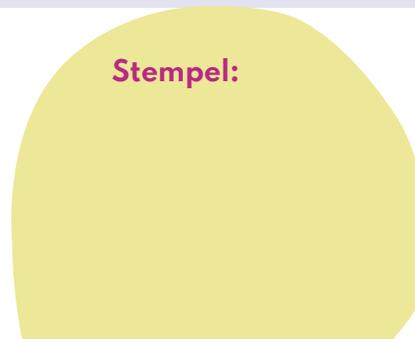
nicht erledigt:

1 Trostpunkt

Punkte:



Stempel:



Station 3: Adam Riese Dürkheimer Riesenfass

Das Dürkheimer Riesenfass ist eine besondere Sehenswürdigkeit von Bad Dürkheim.
Es befindet sich direkt am Wurstmarktplatz.
Zur Geschichte und zum Bau des Riesenfasses gibt es jede Menge Daten, Zahlen und Fakten.
Drei bedeutende Zahlen gilt es herauszufinden.

Aufgabe:

Kreuze die richtige Antwort an:

- Wie alt ist das Riesenfass? 102 89 99
- Wie hoch ist das Riesenfass? 15m 18,5m 22,3m
- Wieviel Liter Fassungsvermögen hat das Riesenfass? 1700000 ltr

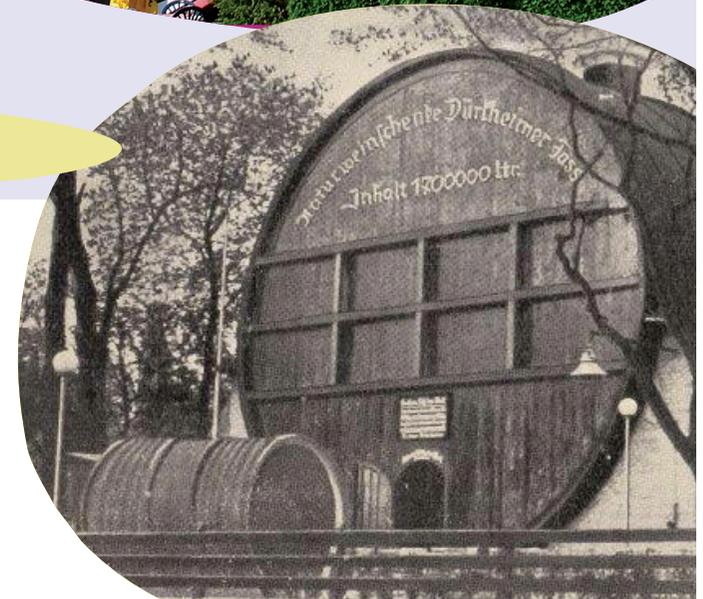
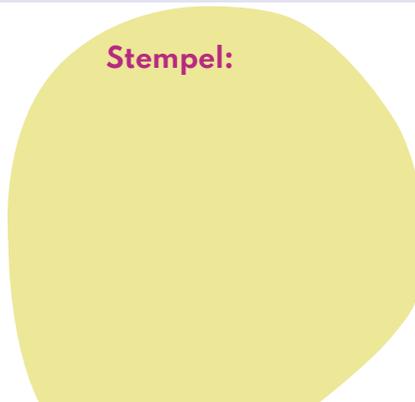
Ergebnis:

Für jede richtige Antwort gibt es 1 Punkt.

Punkte:



Stempel:



Station 4: Dürkheimer Nass Freizeitbad Salinarium

Nur wenige Meter vom Wurstmarktparkplatz entfernt, kann man das Freizeitbad Salinarium sehen. Besucht das Salinarium; im Foyer direkt am Eingang zu den Umkleidekabinen befinden sich Schließfächer. Hier können die Besucher ihre Wertgegenstände einschließen. Nun ist Euer mathematisches Können gefragt.

Aufgabe:

Wie viele Schließfächer befinden sich direkt am Eingang vor den Umkleidekabinen? Habt Ihr die Anzahl herausgefunden, müsst Ihr nur noch eine Rechenaufgabe lösen. Tragt dazu die Anzahl der Schließfächer ein.

Schließfächer - 37 =

Das Ergebnis führt Euch zu einem Schließfach, in dem eine Überraschung auf Euch wartet.

Ergebnis:

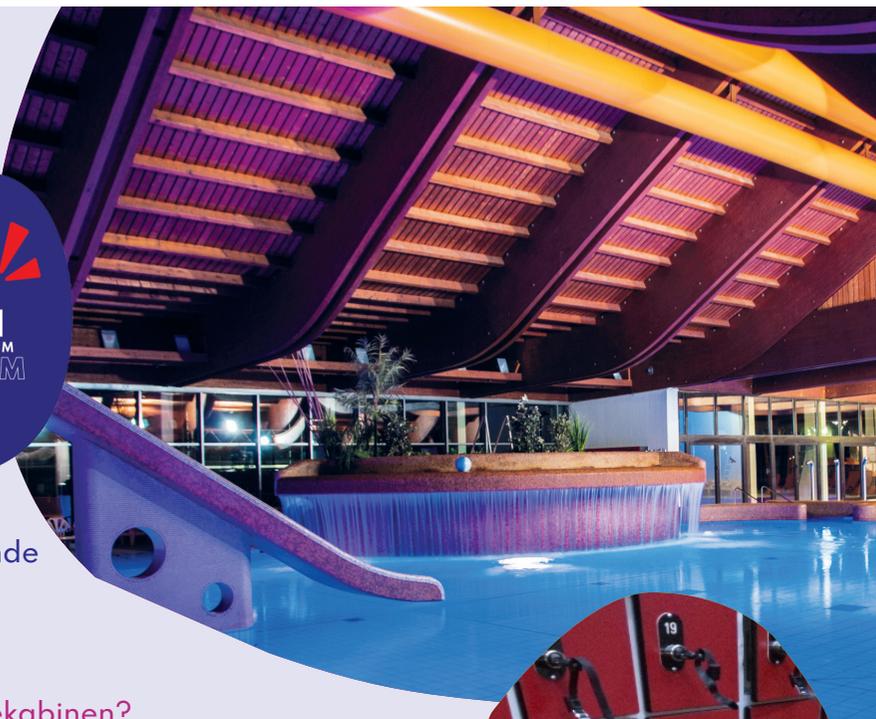
Für die richtige Antwort gibt es 10 Punkte.

Punkte:

Stempel:



HOST
TOWN
#BAD DÜRKHEIM
PROGRAM
2023



Station 5: Eins und eins zusammenzählen! St. Ludwigskirche, Kurgartenstraße



Auf dem Weg zum Kurpark, entlang der Kurgartenstraße, passiert man die katholische St. Ludwigskirche. Bei dieser Aufgabe ist nun 3 x ZÄHLEN angesagt.

Aufgabe:

1. Wie viele Stufen befinden sich vor dem Haupteingang?
2. Wie viele Säulen zieren den Haupteingang?
3. Wie viele Fenster hat die Kirche?

Ergebnis:

Für die richtige Antwort gibt es 10 Punkte.

Punkte:



Stempel:



Station 6: Fisch & Fang! Kurpark



Wasser gibt es reichlich im Dürkheimer Kurpark. Quer durch den Park fließt die Isenach und an vielen ruhigen und beschaulichen Plätzen hört man es Plätschern. Am Fontänenbecken seid Ihr eingeladen zum großem Fisch & Fang-Spiel.

Aufgabe:

Jedes Teammitglied wird mit einer Angel ausgestattet und darf drei Fische angeln. Der Wert Eures Angelfangs berechnet sich anhand der Größe und Farbe der Fische.



Ergebnis:

Punkte:



Stempel:



Station 7: Host-Town-Enten fangen Kurpark

Im oberen Kurpark haben sich die Host-Town Enten zu einem Schwimmtraining in der Isenach verabredet. Begeistert von der Schönheit des Kurparks und dem schönen Flussbett haben sie völlig die Zeit aus dem Blick verloren. Findet die Stelle, an der man über Trittsteine die Isenach überqueren kann. Dort tummeln sich die Host-Town Enten.

Aufgabe:

Sammelt die Host Town Enten mit Hilfe von Netzkeschern ein, die vor Ort zur Verfügung stehen. Zum Einfangen dürft ihr die Trittsteine in der Isenach benutzen. Wie viel Enten könnt Ihr einfangen?



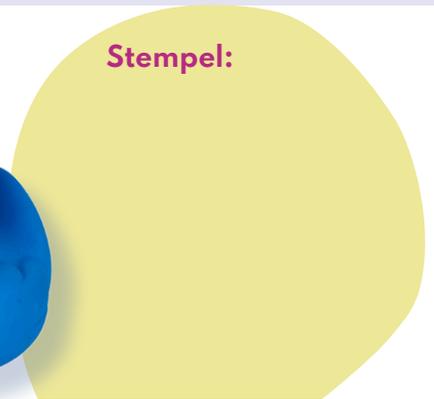
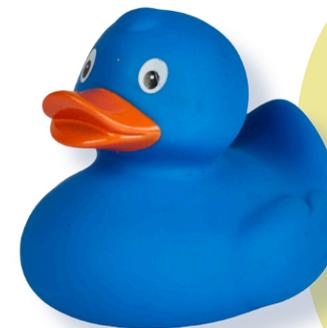
Ergebnis:

Pro eingefangene Ente gibt es 5 Punkt.

Punkte:



Stempel:



Station 8: Maxi Memo Kurpark, Wiese



Auf der großen Kurparkwiese unterhalb des Kurparkhotels findet Ihr die Station Maxi Memo. Dort befinden sich große Bildkarten mit verschiedenen Motiven Dürkheimer Sehenswürdigkeiten, wie z.B. das Dürkheimer Fass, den Gradierbau, die Limburg oder die Hardenburg. Wer hat das beste Gedächtnis und findet gleiche Motiv-Paare?

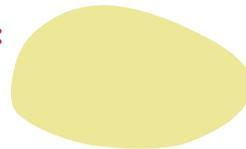
Aufgabe:

Sucht als Team drei gleiche Motiv-Paare. Jedes Teammitglied darf abwechselnd nacheinander immer zwei Karten aufdecken. Ihr habt fünf Minuten Zeit.

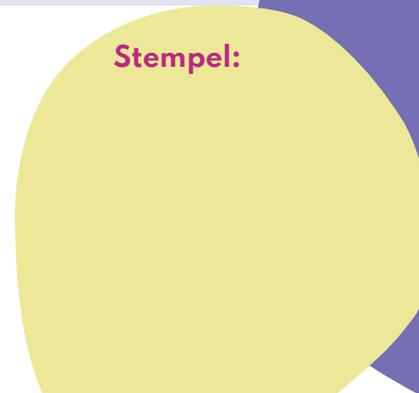
Ergebnis:

1 Motivpaar: 10 Punkte
2 Motivpaare: 20 Punkte
3 Motivpaare: 30 Punkte

Punkte:



Stempel:



Station 9: Hole-in-One Minigolfplatz



Mitten im Kurpark können sich begeisterte Minigolfspieler*innen auf einer Minigolfanlage austoben. Auch Ihr dürft Euer Können unter Beweis stellen. Findet die „Host Town Bahn“, Ihr erkennt Sie an unserem Host Town Logo.

Aufgabe:

Euer Team soll den Minigolfball durch die Hindernisse in das Minigolfloch schlagen.

Pro Team sind höchstens 6 Schläge zugelassen, die eine Person oder mehrere Personen vornehmen können.



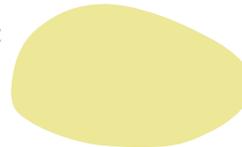
Ergebnis:

Ball im Loch: Ja (= 10 Punkte)

Nein (= 1 Punkte)

Ja, mit einem Schlag (= 100 Punkte)

Punkte:



Stempel:



Station 10: Schachmatt! Kurpark



In der Nähe des Wasserspielplatzes im Kurpark gibt es die Möglichkeit im freien Schach zu spielen.

Macht Euch auf die Suche und findet das Schachspielfeld.

Was Ihr dort vorfindet? Eine große Unordnung.

Alle Schachfiguren sind durcheinander geraten, Türme, Springer, Läufer, Bauern, Dame und König liegen kreuz und quer.

Aufgabe:

Sorgt für Ordnung und bringt die Schachfiguren wieder in die richtige Position, damit ein Schachspiel beginnen kann. Eine Vorlage für die richtige Anordnung der Schachfiguren steht Euch vor Ort zur Verfügung.

Ergebnis:

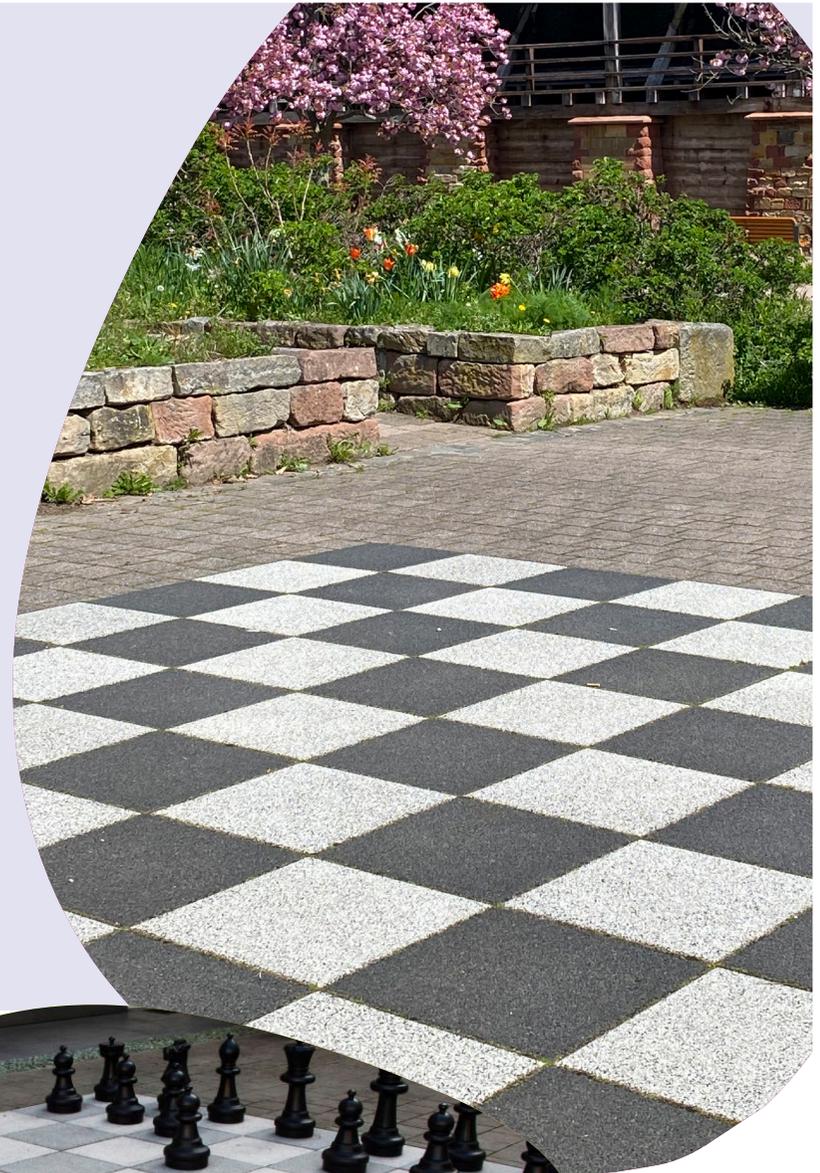
Aufgabe richtig durchgeführt: 10 Punkte

fehlerhaft durchgeführt: 5 Punkte

Punkte:



Stempel:



Station 11: Salinen-Pendelstaffellauf Saline, Kurpark

Der Gradierbau ist das Wahrzeichen unserer Stadt am Rande des Kurparks mit einer Länge von 333 Metern.

Hier wartet auf Euch eine sportliche Aufgabe – der Salinen-Pendelstaffellauf. Seid Ihr bereit?

Aufgabe:

Teilt Euer Team in zwei Gruppen auf und lauft einen Staffellauf gegeneinander. Es erfolgt keine Zeitmessung.

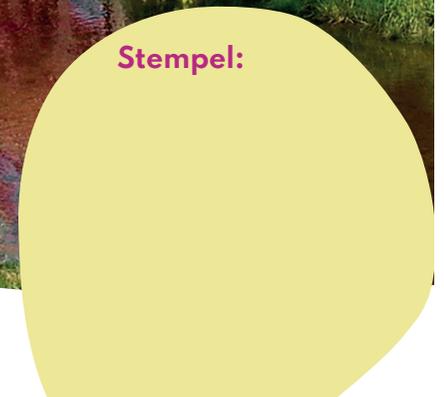
Ergebnis:

Aufgabe durchgeführt: 10 Punkte
nicht vollständig durchgeführt: 5 Punkte

Punkte:



Stempel:



Station 12: Foto Shooting Calisthenicspark, Kurpark Ost

Im Kurpark östlich des Gradierbaus können sich begeisterte Sportler*innen im Calisthenicspark mit Körpergewichtsübungen an verschiedenen Geräten austoben.

Ein Sportgerät ähnelt einer Siegetreppe, kannst Du sie sehen?

Aufgabe:

Als Team sollt Ihr auf dem Siegetreppchen für ein witziges Fotoshooting posieren.
Eine Verkleidungskiste steht Euch zur Verfügung.

Ergebnis:

Aufgabe durchgeführt: 10 Punkte
nicht alle durchgeführt: 5 Punkte

Punkte:



Stempel:



HOST
TOWN
#BAD DÜRKHEIM
PROGRAM
2023



Station 13: Dosengulasch Park der Lebenshilfe

Das Dosenspiel ist nicht nur ein beliebter
Jahrmarktsklassiker, sondern ein vergnügliches
Spiel für Jung und Alt.

Im Park der Lebenshilfe findet ihr einen XXL Host Town Dosenturm.
Mit Bällen sind so viele Dosen umzuwerfen wie möglich.

Wenn es ordentlich scheppert, dann macht es erst richtig Spass!

Los geht's!

Aufgabe:

Wer verursacht das größte Dosengulasch?

Jedes Teammitglied hat drei Versuche.

Ergebnis:

Für jede Host Town Dose, die nicht mehr steht,
gibt es 1 Punkt.

Punkte:



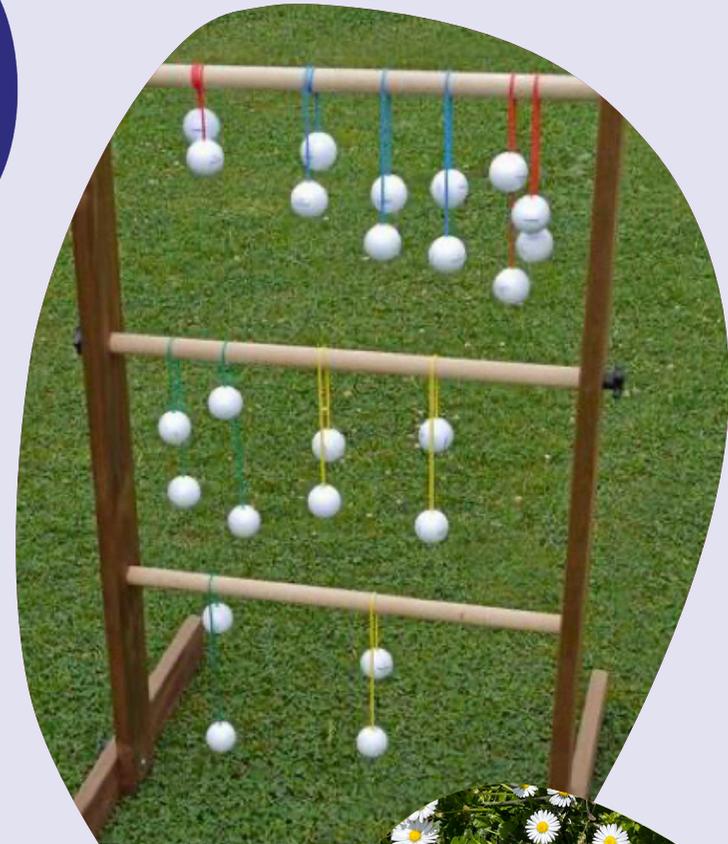
Station 14: Leitergolfen Park der Lebenshilfe



Im Park der Lebenshilfe könnt Ihr beim Leitergolf Eure Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Die Leitergolf-Wurfbälle (Bolas) werden in Richtung Leiter geworfen. Für alle Bolas, die auf der Leiter hängen bleiben, werden Punkte vergeben. Die Höhe der Punktzahl ist abhängig von der Leitersprosse.

Aufgabe:

Sammelt als Team so viele Punkte wie möglich. Jedes Teammitglied hat drei Würfe.



Ergebnis:

Oberste Sprosse: 3 Punkte
Mittlere Sprosse: 2 Punkte
Untere Sprosse: 1 Punkt

Punkte:



Stempel:



Station 15: Olympischen Ringe Park der Lebenshilfe

Habt Ihr im Park der Lebenshilfe schon die olympischen Ringe entdeckt?
Sie gehören zu den bekanntesten Symbolen der Welt und stehen für die 5 Kontinente, die in der Olympischen Bewegung vereint sind.

Aufgabe:

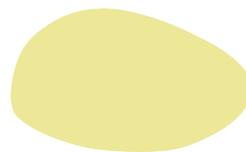
Jedes Teammitglied hat 3 Würfe und versucht seinen Ball durch einen Olympischen Ring zu werfen.
Je nach Farbe der Ringe, gibt es verschiedene Punktzahlen.



Ergebnis:

Schwarzer Ring: 3 Punkte
Blau und roter Ring: 2 Punkte
Gelb und grüner Ring: 1 Punkt

Punkte:



Stempel:



Gesamtwertung von allen 15 Stationen:

1 Archäologische Funde

2 Schiff Ahoi!

3 Adam Riese

4 Dürkheimer Nass

5 Eins und eins zusammenzählen!

6 Fisch & Fang!

7 Host-Town-Enten Fangspiel

8 Maxi Memo

9 Hole-in-One

10 Schachmatt!

11 Salinen-Pendelstaffellauf

12 Foto-Shooting

13 Dosengulasch

14 Leitergolfen

15 Olympische Ringe

Insgesamt: