

# Kannst du den Code knacken?



## – Erkunde das Museum

Du musst nach 8 verschiedenen Zahlen suchen. Die Summe dieser 8 Zahlen ergibt einen 4-stelligen Code. Dieser Code wird benötigt, um die Schatztruhe zu öffnen, die eine Überraschung verbirgt.

### A

Wie lang ist das längste Goldhorn?

ANTWORT:

.....



#### WUSSTEST DU DASS ...

Kirsten Svendsdatter, die das erste Goldhorn fand, hätte das Horn eine Woche früher entdecken können. Eine Woche zuvor stieß sie mit dem Fuß gegen das Goldhorn, ging aber weiter, da sie dachte, es sei eine Baumwurzel.



#### WUSSTEST DU DASS ...

Auch Kinder konnten ins Gefängnis kommen. Im Jahr 1832 saß der 12-jährige Rasmus eineinhalb Monate lang in einer dieser Zellen, weil er einer älteren Dame Geld gestohlen hatte.

### C

Finde das Gefängnis des Museums, in dem früher echte Gefangene saßen! Während ihrer Haftzeit ritzen einige von ihnen Buchstaben, Zeichen und Bilder in die Wände der Zellen.

In einer der Zellen hat ein Mann dieses Schiff gezeichnet. Kannst du das Schiff finden und herausfinden, in welchem Jahr der Mann inhaftiert war?

ANTWORT: .....



### B

Finde diese holländische Fliese mit dem Motiv eines Soldaten in einer der Vitrinen im Fliesensaal.

In einer der drei Schubladen der Vitrine versteckt sich eine rote Zahl.

Finde die Zahl!

ANTWORT: .....

#### WUSSTEST DU DASS ...

Wenn du vor etwa 300 Jahren in den Niederlanden gelebt hättest, hättest du eine Lehre als Fliesenmaler beginnen können. Kinder im Alter von 10 Jahren konnten eine Ausbildung als Fliesenmaler starten. Das Erste, was sie lernen mussten, war die Muster in die Ecken der Fliesen zu malen.



#### WUSSTEST DU DASS ...

Viele der Motive der Skærbæk-Teppiche beziehen sich auf bekannte Märchen wie z. B. Dornröschen und Aschenputtel.

D Auf sieben der Skærbæk-Teppiche sind Personen zu sehen. Manche sind leichter zu finden als andere – also schau genau hin!

Wie viele Personen sind insgesamt zu sehen?

ANTWORT: .....



**WUSSTEST DU DASS ...**

Der Kagmand in Tønder ist der einzige seiner Art, der in Dänemark erhalten geblieben ist. Der Kagmand ist eine Scharfrichterfigur, die auf dem Marktplatz von Tønder (von 1699 bis irgendwann im 18. Jahrhundert) aufgestellt war, um eine abschreckende Wirkung auf die Bürger zu haben.

**E**

Der „Kagmand“ hält eine Peitsche in der Hand.

Wie viele Riemen hat die Peitsche? Zähle sie.

ANTWORT: .....

**WUSSTEST DU DASS ...**

Als Jugendlicher entwarf und fertigte Wegner seinen ersten Stuhl, bei dem er die Vorhänge seiner Mutter als Bezug verwendete.



**F**

Im Wasserturm, der 4. Etage steht ein Stuhl mit dem Namen „Jakkens Hvile“. Die Rückenlehne des Stuhls sieht aus wie ein Kleiderbügel.

Der Stuhl hat ein Geheimfach, in dem sich eine Zahl versteckt. Kannst du den Stuhl und die Zahl finden?

ANTWORT: .....

**WUSSTEST DU DASS ...**

Das Tønder-Museum und das Tønder-Schloss liegen auf einer Erhebung, die einst von Wasser umgeben war. Tatsächlich konnte man in alten Zeiten direkt vom Meer bis zum Schloss und zur Stadt Tønder segeln.



**G**

Direkt neben dem Museum stand einst ein Schloss. Das Schloss wurde vor etwa 250 Jahren abgerissen, aber seine Fundamente sind noch sichtbar, da sie durch Buchenhecken markiert sind.

Steige auf die Spitze des Wasserturms und finde heraus, wie viele runde Türme das Schloss hatte.

ANTWORT: .....

**H**

Im Silberzimmer verbergen sich viele wunderschöne Silberobjekte.

Kannst du die Riechdose finden, die auf dem Bild gezeigt wird? Schau genau nach, denn sie sehen sich ähnlich! Welche Nummer hat die Riechdose?

ANTWORT: .....



**WUSSTEST DU DASS ...**

Eine „Riechdose“ ist ein Behälter, der einen Schwamm mit wohlriechendem Wasser enthalten konnte, den Frauen beispielsweise mit in die Kirche nahmen. Wenn sie an einem Ort waren, an dem es nicht gut roch, konnten sie den Deckel öffnen und den Duft von Rosen oder anderen Blumen genießen.

Schreibe deine Zahlen in die Tabelle und addiere sie.

Die Summe ergibt den geheimen Code. Verwende den Code, um die Schatztruhe zu öffnen!

A	
B	
C	
D	
E	
F	
G	
H	
+	



MUSEUM  
SØNDER  
JYLLAND

