



# Wandelweg W4

- 1 Kerkhof
- 2 „Brentschenterlee“
- 3 „Réimerkapp“
- 4 Brug over de beek
- 5 Rotsen met slijpsporen
- 6 Oude Molens
- 7 „Ellerlee“
- 8 Dorp

Meer hier  
Rondleidingen



## RÉIMERKAPP in Haller



### Wandelweg W4 in Haller – Rotsformaties

Aan de rand van het kleine dorpje Haller begint je route. De weg is 6,2 km lang, maar kan halverwege worden ingekort. De wandelweg brengt je naar de rotsformaties **Brentschenterlee** en **Réimerkapp**. Daarna volg je het pad door het bos langs de Hallerbach tot aan de rotsen **Ellerlee** en de **Jammerbréck**. De terugweg gaat langs weilanden en velden tot je weer bij het vertrekpunt komt. In het dorpje Haller ligt achter de school een mooie, kleine speelplaats, die je eens kunt proberen.

 **Parkeren**  
Rue du Hallerbach  
L-6370 Haller  
[www.mullerthal.lu](http://www.mullerthal.lu)

6,2 km



# Rallye: „Ontdekkingsstocht Waldi Waldbillig“

Waldi Waldbillig, de grote ontdekker, zoekt een opvolger. Wil je in zijn voetsporen treden? Super, Waldi is blij daarover. Maar eerst moet je bewijzen dat je wel geschikt bent als ontdekker. Waldi heeft daarvoor een paar opgaven verzonnen.



## 1. Kerkhof

Hier is ons eerste station. Kijk of je de gekleurde vensters vindt. Tel het aantal rechthoeken. Hoe veel zie je er in het hokje dat op de foto getekend is?

L: 5 M: 26 N: 31

## 2. „Brentschenterlee“

Zo, nu heb je een flink stuk gelopen. We staan bij een rots die Brentschenterlee heet. Hoeveel keer komt de letter „e“ voor in deze naam?

R: 5 Q: 6 S: 10



## 3. „Réimerkapp“

Even diep ademen, want nu moet je een lange trap omhoogklimmen. De trap brengt je bij een rots. De rots lijkt op een...

D: Hoofd van een Romein

E: Romeinse Helm

F: Romeinse Sandalen

Een kleine tip: op het houten bord vind je een aanwijzing. Misschien kan iemand je helpen hierbij, want de naam staat er in het Frans.

## 4. Brug over de beek

Je bent net over de brug gegaan. De brug zorgt ervoor dat je je voeten droog kunt houden en je niet door de beek moet lopen. Kan je me helpen om de naam van deze beek te vinden? Het begint met de Luxemburgse naam van het dorp waar je gestart bent en eindigt met het Luxemburgse woord voor „beek“.

\_\_\_ baach



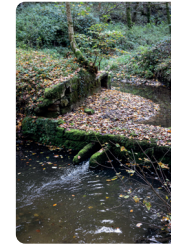
## 5. Rotsen met slijpsporen

Nu moet de detective in jou aan de slag. Links van je, meteen bij het water, is er een rots met een brede, lange groef. Heb je het ontdekt? Perfect. Deze groef is waarschijnlijk ontstaan door het slijpen van werktuigen. Daarom heeft men het over



\_\_\_ sporen.

## 6. Oude molens



Langs deze wandelweg verbergen zich veel sporen uit het verleden. Het zijn sporen uit de tijd toen molens waterkracht gebruikten, bijvoorbeeld om olie of meel te produceren. Als je goed kijkt, zal je ze zeker ontdekken.

Hier zie je twee foto's: verbind de foto met het juiste woord.

Molen

Stuw



Stuw: een stuw is een constructie in het water. Een stuw heeft tot doel de waterstand en de stroming te kunnen sturen.



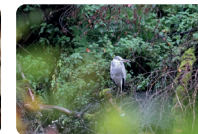
## 7. „Ellerlee“

Aan de rechter kant bij de splitsing van de weg is er een rots die Ellerlee genoemd wordt. Hoe hoog zijn de volgende objecten?

A: 15m B: 50m C: 100m

## 8. Dorp

Je hebt nu het donkere bos verlaten en je gaat terug naar je vertrekpunt. Waldi heeft nog een opgave voor je. Markeer de foto's met de dieren die je onderweg ziet.



En nu blijkt pas echt of je werkelijk in de voetsporen van Waldi kunt treden. Vul de ontbrekende letters in. Ze zijn afkomstig van de juiste antwoorden op de vragen 1, 2, 3 & 7.

\_ ELLER \_ LL

Gefeliciteerd, nu ben jij de nieuwe Waldi Waldbillig!