



EXTRAS

Burcht van Larochette

De ruïnes van de burcht torenen hoog boven het schilderachtige dorp Larochette uit en verlenen het dorp daardoor een bijzonder karakter. De geschiedenis van de burcht gaat terug tot de 11de eeuw. De burcht ligt op een hoge rots van Luxemburgs zandsteen. Ongeveer vijfhonderd jaar geleden werd de burcht door brand verwoest en sindsdien is het een ruïne. Alleen het „Kriechinger Huis“ werd gerestaureerd. In de binnenplaats vind je de geheimzinnige bron. Kan je de draak zien?

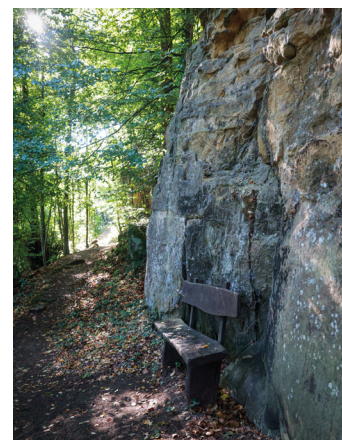
Montée du Château
L-7622 Larochette

www.chateaularochette.lu
Openingstijden: Maart tot Oktober

Meer hier
Rondleidingen



D'BUERG in Larochette



Wandelweg L1 in Larochette – Burg

De wandelweg begint bij het stadhuis. Volg de tekens L1 door de nauwe steegjes van Larochette omhoog naar de burcht, die je ook kunt bezoeken (tegen betaling). Na de burcht kom je door een bos met spannende rotsen, grotten en rotskloven. Het pad leidt naar een kleine vijver. Hier kan je een picknick of kleine pauze inplannen en dan via de Osterbourstraße teruglopen naar het stadhuis.

Vertrekpunt Toeristenbureau

Chemin J-A Zinnen
L-7626 Larochette
www.mullerthal.lu

2,2 km



THE GOVERNMENT
OF THE GRAND DUCHY OF LUXEMBOURG
Ministry of Agriculture, Food and Viticulture

The European Agricultural Fund for Rural Development:
Europe investing in rural areas

Wandelweg L1



Verzin een vervolg op het verhaal van de burchtruïne en de draak



Na de bezichtiging van de burchtruïne kan je de trap naar beneden nemen tot je weer bij de weg bent. Daar aangekomen begint het pas echt. Vanaf de plaats waar je bij de trap staat tot aan de vijver bij Ouschterbour moet je goed opletten. Verzamel onderweg drie voorwerpen of verzin drie ideeën. Je kunt dat in gedachten doen, of op een blad noteren of een foto maken. Hoe specialer je vondsten, des te spannender wordt het daarna. Als je met je broer(s) en zus(sen) op pad bent, of met vrienden,

dan houdt iedereen zijn ideeën geheim tot jullie bij de picknickplaats bij de vijver zijn aangekomen.

Nu ben jij aan zet. Verzin een vervolg op het verhaal van de burchtruïne en de draak. Als er meerder spelers zijn, kunnen jullie een volgorde vastleggen. Degene die begint, noemt de eerste vondst die hij/zij op weg naar de vijver gezien heeft. Verzin nu een of twee zinnen, waarmee het verhaal van de draak vervolgd wordt en waar het voorwerp in voorkomt. Dan is de volgende speler aan de beurt, totdat jullie alle vondsten die je in gedachte hebt, in het verhaal geïntegreerd hebt.



Als je onderweg niets bijzonders ziet, hier een paar dingen die je onderweg kunt zien. **Dan hoeft je alleen maar je ogen open te houden!**

- Rotsspleet
- Grot
- Blauer Fußabdruck
- Zwarte pijl
- 10
- Klimop
- Toren
- Geiten

Als je een bijzonder grappig of mooi verhaal verzonnen hebt, willen wij het graag van je horen! Schrijf het verhaal op en stuur het ons per mail op naar: leader@echternach.lu