

Kabouters bestaan niet. Of toch? Onlangs vonden we een stapel oude documenten in een geheimzinnige taal. De geschriften bleken opgesteld door een vreemd, maar vriendelijk volkje dat in de Lommelse bossen woonde. Niet groter dan enkele appels hoog.

De kleine wezentjes hielpen de vele arme mensen en waren erg geliefd. Maar niet door iedereen. In een groot kasteel woonde een boze tovenaer die jaloeers was op de kabouters. Op een koude winterdag sprak hij een vloek uit en sloot de kabouters op in hun kabouterdorp.

Helpen jullie de vloek verbreken? Maak je klaar voor een tocht vol gevaren en opdrachten, op zoek naar het verloren kabouterdorp. Pas onderweg goed op, want de geest van de tovenaer zou nog in het bos rondwalen...

**START**  
Jachthaven De Meerpaal, Boskantstraat 60 in Lommel

**VERSCHILLENDE TOCHTEN**

- De blauwe tocht is een kleuterwandeling van 2,3 km, geschikt voor buggy's
- De rode tocht is een avonturentocht van 6,2 km

De hoedjes duiden aan in welke richting je moet wandelen. In de buurt van de gouden hoedjes moet je een opdracht zoeken. Als je de opdrachten goed uitvoert en de cijfers noteert, vind je de schat.

Bij de meeste opdrachten tref je ook een potje aan. Dit is voor de geocachers (<http://geocaching.com>). Als je enkel de wandeling doet, mag je deze potjes gewoon laten staan.

**MEENEMEN**

- Balpen en papier
- Muntstuk van 0,5 euro voor een klein aandenken op het einde van de tocht

**CONTROLEKAART**

Noteer hier de cijfers die je onderweg vindt

<b>GROTE TOCHT (6,2 KM)</b>					<b>KLEINE TOCHT (2,3 KM)</b>				
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	7	8	9	10	CODE				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
11	12	13	14	15	<input type="text"/>				
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>				

Info via Toerisme Lommel, Dorp 14, tel. 011 54 02 21



In Lommel Kattenbos zijn er voor jonge schattenjagers twee zoektochten boordevol leuke opdrachten. Het verhaal gaat als volgt. Don Quichot, een ietwat gekke edelman, vocht tijdens zijn reizen tegen windmolens die hij voor reuzen aanzag. Tijdens één van zijn avonturen kreeg Don Quichot een gouden kat van een rijke Farao. Die was op de vlucht voor de rovers van de Zwarte Hand. De kat had magische krachten en mocht zeker niet in handen vallen van de bandieten. De Farao vroeg aan Don Quichot om de kat in veiligheid te brengen en te verstoppen zodat niemand haar zou vinden.

De bende van de zwarte hand bestaat nog steeds. Het gerucht doet de ronde dat ze de Gouden Kat op het spoor zijn. **Durf jij het opnemen tegen de rovers en bescherm je de magische schat?**

**START**  
Parking op het einde van de Zandstraat in Lommel (Kattenbos)

**VERSCHILLENDE TOCHTEN**

- De blauwe tocht is een kleuterwandeling van 2,5 km, geschikt voor buggy's
- De rode tocht is een schattenjagerstocht van 6 km

De potjes duiden aan in welke richting je moet wandelen. In de buurt van de gouden potjes moet je een opdracht zoeken. Als je de opdrachten goed uitvoert en de cijfers noteert, vind je de schat.

Bij de meeste opdrachten tref je ook een potje aan. Dit is voor de geocachers (<http://geocaching.com>). Als je enkel de wandeling doet, mag je deze potjes gewoon laten staan.

**MEENEMEN**

- Balpen en papier
- Muntstuk van 0,2 euro voor een klein aandenken op het einde van de tocht

**CONTROLEKAART**

Noteer hier de cijfers die je onderweg vindt

<b>GROTE TOCHT (6 KM)</b>												
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>KLEINE TOCHT (2,5 KM)</b>												
1	2	3	4	5	6	7						
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>						
CODE												
<input type="text"/>												
CODE 2												
<input type="text"/>												

Om de code te vinden zet je alle cijfers van klein naar groot. Schrap de dubbele cijfers (bv. 113446 wordt 1346). Er zijn nu nog 6 cijfers over. De eerste 4 en de laatste 4 cijfers vormen de 2 codes die je nodig hebt bij de eindbestemming.

Foutje gemaakt? Bij de eindbestemming kan je aan de onderkant nog een laatste tip vinden.