

# Münchner Radrallye

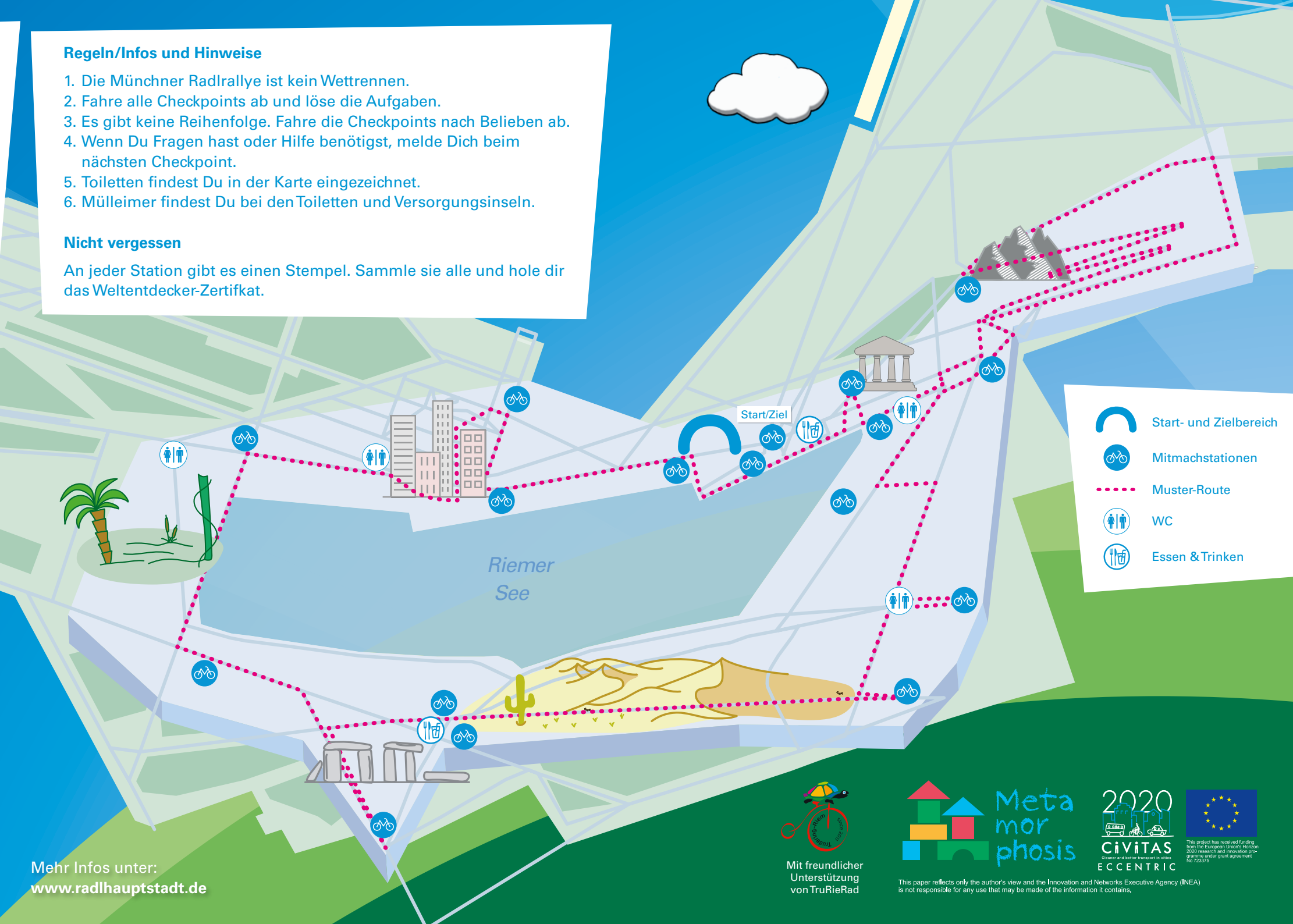
Der große Kinder-Radparcours

## Regeln/Infos und Hinweise

1. Die Münchner Radrallye ist kein Wettrennen.
2. Fahre alle Checkpoints ab und löse die Aufgaben.
3. Es gibt keine Reihenfolge. Fahre die Checkpoints nach Belieben ab.
4. Wenn Du Fragen hast oder Hilfe benötigst, melde Dich beim nächsten Checkpoint.
5. Toiletten findest Du in der Karte eingezeichnet.
6. Mülleimer findest Du bei den Toiletten und Versorgungsinseln.

## Nicht vergessen

An jeder Station gibt es einen Stempel. Sammle sie alle und hole dir das Weltentdecker-Zertifikat.



-  Start- und Zielbereich
-  Mitmachstationen
-  Muster-Route
-  WC
-  Essen & Trinken



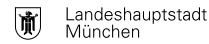
Mehr Infos unter:  
[www.radlhauptstadt.de](http://www.radlhauptstadt.de)



This paper reflects only the author's view and the Innovation and Networks Executive Agency (INEA) is not responsible for any use that may be made of the information it contains.



# Logbuch

## 1. Das Tor zur neuen Welt

Zu Beginn der Reise gilt es, die Abenteurer mit dem notwendigen Equipment auszustatten. Nur Mut: Unser Starter-Kit schafft Abhilfe und wappnet unsere tapferen Helden für die Expedition.

## 2. Gut gerüstet

Wie unsere Entdecker soll natürlich auch das Radl bestens vorbereitet sein. Eine Prüfung der Ausstattung steht deshalb hier im Fokus. Keiner soll mit platten Reifen oder lockeren Bremsen von dannen ziehen.

## 3. Elementare Kräfte

Feuer und Wasser stehen sich seit jeher als Gegensätze gegenüber. Unsere Helden lernen deshalb, wie man diesem Kampf der Elemente begegnet – und wie man dabei zum Wasserbändiger wird.

## 4. Die Straße der Gefahren

Abenteuer lauern buchstäblich an jeder Ecke. Unsere Helden stellen sich an dieser Station den Gefahren des toten Winkels und der donnernden Straße. Unterstützung bekommen sie dabei von einem Freund und Helfer.

## 5. Der Boden ist Lava

Alles andere als ein Kinderspiel: Unsere Abenteurer müssen ein Lavafeld überwinden, ohne dabei den Boden zu berühren. Hilfestellung geben hier nur die Gebilde und Gegenstände, die aus dem Magma herausragen.

## 6. Das Konstrukt

Eine riesige, stählerne Blume erhebt sich aus der Graslandschaft des Parks. Dass selbst ein Blatt Papier so manche unerwartete Form verbirgt, können unsere Entdecker im Schatten der Blume selbst erforschen.

## 7. Auf Scheitelpunkt

Ein Blick zurück zeigt: Der Beginn der Reise liegt nun am fernen Horizont. Das „Camp Echo“ lädt darum unsere Helden ein, spielerisch die Expedition auszukosten. In jeder Richtung geht es wieder gen Heimat.

## 8. Das Schallwunder

In einem alten Steinbruch entdecken unsere Abenteurer wahre Magie: Ohne den Einsatz von Technik oder anderen Hilfsmitteln ist Ihre Stimme so laut wie nie zuvor.

## 9. Der Energiefluss

Fernab der Zivilisation sind unsere Helden auf sich gestellt. Von Elektrizität keine Spur. Oder etwa doch? Wieviel Energie in einer einfachen Fahrradtour steckt, können unsere Helden hier erfahren.



## 10. Durststrecke, Episode 1

Die Hilfe unserer Entdecker ist gefragt, denn der Oase in der weiten Steppe geht das Wasser aus. Doch die vorhandenen Eimer sind löchrig und alt. Wie wird das Wasser also am besten transportiert?

## 11. Durststrecke, Episode 2

Der Weg ist geschafft, doch ob es gereicht hat, muss sich zeigen. Unter scharfer Beobachtung der Oasenaufsicht wird das flüssige Gold gewogen. Müssen unsere Helden im Zweifel erneut losziehen und Wasser holen?

## 12. Von Angesicht zu Angesicht

Die Expedition führt unsere Abenteurer in ein sagenumwobenes Dojo. Wer hier bestehen und den Lehrmeister „Sensei“ überzeugen will, muss sich unter wahrhaft erschwerten Bedingungen einer Prüfung unterziehen.

## 13. Weltenmeer

Keine Entdeckungsreise ohne den Stich in See, heißt es. Beim Kanufahren mit sanfter Brise wird diese Rede für unsere Abenteurer zur Mission. Als Landratte begonnen, kommen sie mit allen Wassern gewaschen zurück.

## 14. Spürbare Veränderung

Der Weg des Abenteurers führt über Stock und Stein – und noch einiges mehr. Um das Augenlicht beraubt müssen sich die Reisenden bei dieser Station ganz auf ihren Tastsinn verlassen. Aha-Effekt garantiert!

## 15. Schatz der Gipfelstürmer

Vor den Augen unserer Helden türmt sich ein hohes, unberechenbares Gebirge auf. Es wird gemunkelt, dass sich auf der Spitze des Berges ein kleiner Schatz befindet, der nur auf einen fleißigen Finder wartet.

## 16. Die Burg aus Blech

Unsere Entdecker finden am Wegesrand ein kniffliges Rätsel: Wem gelingt es, die Burg aus Blech mit drei gezielten Bällen komplett abzuräumen? Zielgenauigkeit und Geschick sind hier besonders gefragt.

## 17. Der Dornentempel

Auf der Suche nach fremden Kulturen treffen unsere Helden schließlich auf den Dornentempel. Die Legende besagt, dass es Glück bringt, die Spitze des Tempels zu berühren. Doch, schafft das auch jeder?