

RALLYE

Funktionen und Arbeits-Prinzipien

Die Teilnehmer an einer Rallye berichten danach immer wieder – und oft spontan – dass sie feststellen, dass sich ihre Einstellung gegenüber dem Ort und seinen Menschen, dass sich ihre Beziehung zu ihnen – im weitesten Sinne – verändert hat.

Das ist ein charakteristisches Beispiel für die Beziehungsarbeit, die in Zukunft ein wesentlicher Teil der Urlaubsgestaltung wird sein müssen.

Entscheidend ist, dass wir das vorhandene Instrumentarium nutzen, welches Beziehungen dieser Art herstellt.

Das sind natürlich Programmangebote der unterschiedlichsten Art, insbesondere dann, wenn der Gastgeber selbst einbezogen ist.

Das ist aber nicht immer möglich. Deswegen nutzen wir das Prinzip „RALLYE“ als universelles Arbeitsinstrument, weil es eine Großzahl von positiven Effekten hat, ohne einen zusätzlichen, unnötigen Arbeits- und Personalaufwand zu produzieren:

- ◆ Eine Rallye ist zunächst einmal eine Wettbewerbsveranstaltung, man kann also etwas gewinnen und dadurch ist sie attraktiv.
- ◆ Es handelt sich um eine Team-Aktion, d.h. nicht der Einzelgast ist angesprochen, sondern Gruppen von Gästen oder ganze Familien.
- ◆ Alle daran teilnehmenden Gäste sind aktiv, es initiiert also eine Großzahl von Aktivitäten bei vielen Gästen und sie ist ökologisch vorbildlich, weil sie im Regelfall zu Fuß durchgeführt werden.
- ◆ Es handelt sich im Prinzip um ein Rundstrecken-Wettbewerb mit mehreren Stationen, wobei an den jeweiligen Stationen kleine Aufgaben, Fragen oder Prüfungen stattfinden.

Durchgeführt wird eine Orts- oder Hausrallye in mindestens zwei Etappen. Eine Etappe z.B. vormittags oder nachmittags, die zweite Etappe geht in den Abend hinein. Der Reiz einer Rallye besteht natürlich in der Gewinnaussicht, aber auch in der Art der Aufgaben.

Generell gilt:	Zum Beispiel:
<ul style="list-style-type: none"> • Fragen, • Suchen, • Aufschreiben, • Sammeln, • Herstellen, • Finden. 	<ul style="list-style-type: none"> • Suchaufgaben, • historische Informationen finden, • Quizfragen, • Lieder oder Gedichte erfinden, • Bilder malen. • usw.

Eine gute Rallye bedarf intensiver und sehr umfangreicher Vorbereitung: Der Gast erhält zu Beginn eine schriftliche Streckenbeschreibung in lustiger, zum Teil verschlüsselter Form.

Daran wird erkennbar, dass eine Rallye zwar einmal einen erheblichen Vorbereitungsaufwand benötigt, dann aber in der tatsächlichen Durchführung praktisch kein Personal und keine zusätzliche Arbeit mehr darstellt.

Damit wird auch erkennbar, dass eine Rallye den unschätzbaren Vorteil bietet, sie in beliebigen Sprachen gleichzeitig für verschiedene Gästegruppen durchführen zu können: die englischen Gäste erhalten eine englische Streckenbeschreibung, das holländische oder gar japanische (!) Team erhält die Beschreibung in ihrer entsprechenden Landessprache. Alle machen sich praktisch gleichzeitig auf den Weg.

Entscheidend ist: mit Hilfe von Fragen, Suchaufgaben und anderen Wettbewerben kann man den Gast „lenken“. Man kann ihn auf Dinge aufmerksam machen, man kann ihn Dinge entdecken lassen, an denen er sonst achtlos vorbeigehen würde, die er sonst niemals erfahren würde.

Der zusätzliche methodische Trick : Man kann ihn im Rahmen dieser Aufgaben mit Menschen des Ortes, der Region, ins Gespräch bringen, wenn man die Aufgaben entsprechend stellt.

Dabei ist es vorteilhaft, nicht die Gäste zu einem bestimmten Menschen zu schicken (Negativ-Beispiel: „Finden Sie heraus, welche Schuhgröße der Pastor hat“) sondern allgemeinerer Art: „Versuchen Sie durch Fragen herauszufinden, welches der älteste Einwohner unseres Dorfes ist“ oder „Welche Bedeutung hat das Denkmal XY“.

Fußgänger-Rallyes sind zwar Wettbewerbsveranstaltungen auf einer Rundstrecke (man kommt also dort wieder an, wo man aufgebrochen ist), sie sind aber keine Zeitwettbewerbe, d.h. ohne Hetze, Eile und Hektik:

Die Gäste können gemächlich spazieren, können zwischendurch Schaufenster anschauen, einen Kaffee trinken und eigentlich die ganze Veranstaltung genießen. Daher ist sie auch für Familien, auch mit Kindern jeden Alters, die geeignete Veranstaltung.

Ein ideales Programm, vor allen Dingen für Tage, die weder schön noch schlecht sind, wo das Wetter zwar nicht gut genug ist, um sich zu sonnen oder größere Wanderungen zu unternehmen, aber auch nicht so schlecht, dass man den ganzen Tag im Haus sitzend verbringen muss. Auch mit einem Regenschirm kann man auf eine Rallye gehen!

Wenn die Fragen und Aufgaben nur originell und interessant genug gestellt sind, wird bei den Gästen tatsächlich eine Entdeckerfreude und eine Form der sportlichen Herausforderung geweckt, die man kaum für möglich halten sollte.

Neulich sagte ein Gast: *„Ich bin jetzt nun zum sechsten Mal in diesem Urlaubsort, aber heute Nachmittag habe ich Dinge gesehen und erfahren, von denen ich vorher niemals etwas gewusst habe“.*

Ein besonderer methodischer Kniff steckt in einer Aufgabe, die zwingend in jede gute Fußgänger-Rallye gehört: An einer bestimmten, geeigneten Stelle werden die Gäste gebeten, eine Zeichnung, ein Bild von der Aussicht an dieser Stelle, anzufertigen. Dazu muss natürlich das entsprechende Material in der Nähe in ausreichender Menge und Qualität verfügbar sein.

Diese Gemälde oder Bilder werden von den Gästen wieder zurückgebracht und öffnen damit den Weg zur abendlichen zweiten Etappe: Es wird mit Hilfe dieser oft staunenswert guten „Kunstwerke“, z.B. am Restauranteingang eine kleine „Vernissage“ durchgeführt: Dadurch erfahren auch die anderen Gäste im Haus, was tagsüber stattgefunden hat. Gesprächsstoff ist vorhanden, Kontakte entstehen, Beziehungen werden in Gang gebracht.¹⁾

Die Punktebewertung der Lösung der Nachmittagsaufgaben der ersten Etappe ergibt zwar einen Punktestand, das Endergebnis ist aber nach wie vor offen, denn die Kunstwerke der Rallye-Teilnehmer werden von einer unabhängigen Gäste-Jury mit zusätzlichen Punkten bewertet, die dann abends dem Gesamtergebnis eines jedes Teams hinzugerechnet werden. Dadurch ist im Grunde die Spannung aufrecht erhalten: bis zum Schluss des Abends weiß niemand, welches Team nun endgültig gewonnen hat.

Auch für die Gäste, die nicht teilgenommen haben, ist es eine interessante Angelegenheit, mitzuerleben, was andere Gäste geschaffen haben und sozusagen die Endauscheidung und die Siegerehrung erleben zu können.

Die Preise bei einer Rallye sollten wiederum Erinnerungscharakter haben. Also keine Flaschen, die ausgetrunken und weggeworfen worden, sondern, z.B. kleine typische Souvenirs oder Erinnerungsstücke traditioneller Art, die man sonst nicht kaufen kann, die man eigentlich nur in dieser Form von Wettbewerb gewinnen kann. Damit haben sie einen viel höheren ideellen Wert und werden auch tatsächlich mit nach Hause genommen und behalten auf die Weise ihren emotionalen Stellenwert.

Es ist einleuchtend, dass Menschen, die in einem Ferienort eine Rallye diesen Zuschnitt mitgemacht haben, tatsächlich viel mehr wissen, viel mehr erfahren, viel mehr erleben als sonst; dass sie Dinge sehen und in ihren Erfahrungsschatz einbauen, auf die sie sonst niemals gekommen wären; dass sie in Kontakt kommen mit Menschen, mit Einheimischen, mit denen sie sonst nie gesprochen hätten.

Es ist weiterhin einleuchtend, dass dadurch tatsächlich auch eine wesentlich bessere Beziehung zum Ferienort oder zur Region, seiner Kultur, seinen Traditionen entstehen kann.

An diesem kurzen Beispiel „Rallye“ ist zu erkennen, mit welchen Instrumenten „Gute Gastgeber“ in der Lage sind, Beziehungen in Gang zu bringen.

¹⁾ Nicht zuletzt kann ein guter Gastgeber, der zunächst die Bilder einbehält (mit Argumenten wie „als Schmuck; als Beispiel für andere Gäste; für unsere „Gäste-Galerie“ o.ä.) später (zu Weihnachten, zu einem besonderen Anlass) den Gästen ihre eigenen Bilder als Geschenk und Erinnerung wieder zurückschicken. Der Wert als PR- und Promotion-Maßnahme ist gar nicht hoch genug einzuschätzen. Gleiches gilt natürlich auch für eine Rallye auf Ortsebene und spätere Aktion des örtlichen Tourismus-Verbandes.

Zusammenfassung Checkliste

Prinzip:

Wie bei allen Groß-Spielen (z.B. auch „Schatzsuche“ und „Schnitzeljagd“)

- **Ganztägige Veranstaltung**, füllt Tages- und Abendprogramm
- **Wettbewerbsveranstaltung**, Gewinnaussicht, Preise
- **Teamspiel/Familienspiel**
- **Viele** Gäste aktiv
- **Alle** Altersgruppen
- Durchführung in **Etappen**
 1. Etappe vormittags
 2. Etappe nachmittags
 3. Etappe abends

oder auch:

1. Etappe Nachmittags
2. Etappe Abends

Checkliste Rallye:

- Rundstrecken-Wettbewerb mit mehreren Stationen (Aufgaben/Prüfungen)
- Distanz:
Je nach Beförderungsmittel
zu Fuß
Fahrrad
[Auto]
- Dauer: Max. zwei Stunden pro Etappe inkl. Aufgaben

Vorbereitung:

1. Zwei verschiedene Strecken (am besten in entgegengesetzter Richtung) für jede der Tagesetappen schriftlich vorbereiten (damit nicht alle Teams auf der gleichen Strecke laufen).
2. Schriftliche Streckenbeschreibung, in lustiger, z.T. verschlüsselter Form schriftlich vorbereiten (siehe Muster); wenn nötig, in verschiedenen Sprachen.
3. Pro Strecke 3 - 8 originelle Stationen für Wettbewerbe und Aufgaben vorbereiten.
4. Anweisung für die Aufgaben an den einzelnen Stationen schriftlich ausarbeiten (siehe Muster).
5. Ergebnisblätter für jedes Team vorbereiten.
6. Teamlisten vorbereiten.
7. Jedes Team nennt
 - Team-Name
 - Anzahl Personen
 - Name des Team-Coach
 - Übt einen Schlachtruf ein
8. Aufgaben/Wettbewerbe:
Generell: Fragen, Suchen, Aufschreiben, Sammeln, Herstellen, Finden z.B. Suchaufgaben, historische Informationen finden, Quizfragen, Lieder oder Gedichte erfinden, Bilder malen.
9. Dritte Etappe abends:
Kleine „Vernissage“ mit den auf der Rallye gemalten/gezeichneten Bildern. Sonderpunkte durch Jury.
10. Sketch/Szene/Lied (nach vorgegebenem Themenkatalog)
plus Sonderpunkte für zusätzliche Gäste, die aktiv mitmachen.
11. Themenkatalog-Beispiel:
 - Araber
 - Hippies
 - Ärzte
 - Hollywood
 - Afrika
 - Indianer
 - Dschungel
 - Schule,
 - etc.

12. Organisation:

- Am Start Teamliste aufschreiben.
- Die einzelnen Stationen mit Betreuern besetzen, wenn nötig.
- An bestimmten Stationen (Bilder malen) das notwendige Material (Farbe, Papier, Bleistifte, etc.) bereithalten
- Ein Betreuer erwartet am Zielpunkt die zurückkehrenden Teams und motiviert sie neu für die nächste Etappe
- Ergebnisblätter sofort in Empfang nehmen, auswerten und auf die Punktebewertungstabelle übertragen
- Für abends (3. Etappe) Jury-Tische, Jury-Nummern, große Ergebnistafel, Teambetreuer, Preise, reservierte Tische mit Teamnamen, Absprachen mit Musik, Kapelle, Disc Jockey, Beleuchter, etc.

Beispiele siehe Anhang.

Vorteile: Gegenüber Olympiaden etc.:

Die **Teamgröße** spielt bei Rallyes keine Rolle. Idealgröße 4 - 6 Personen. Genau so wenig spielen Alter oder Teamzusammensetzung eine Rolle (z.B. auch Familien mit Kindern, sogar mit Kinderwagen).

AUFGABEN-MUSTER

3. Etappe

Liebe Gäste,

Ihr habt jetzt die 2. Etappe unserer Rallye beendet. Jetzt kommt die wichtigste und interessanteste Etappe.

Ihr habt bis 21.30 Uhr Zeit, mit Eurem Team eine Szene, ein Lied, einen Sketch, oder was Ihr wollt, vorzubereiten und heute Abend auf der Tanzfläche²⁾ den anderen Gästen vorzuführen. Das Thema für Eure Szene steht unten.

Wichtig:

Für jeden zusätzlichen Gast, den Ihr für Eure Szene, für Euer Team gewinnen könnt, der mit Euch aktiv mitspielt, erhaltet Ihr 50 (fünfzig) zusätzliche Punkte!

Die Jury wird Eure Präsentation bewerten. Bitte, meldet Euch um 21.30 Uhr auf der Tanzfläche beim Gastgeber. Wir haben für jedes Team einen Tisch reserviert.

Wir drücken Euch die Daumen und wünschen Euch schon jetzt viel Spaß und Erfolg.

Das Thema für Euer Team: _____

²⁾ oder im Restaurant, in der Stube etc. wo immer möglich

Hier ist eine bunte Sammlung von witzigen, originellen, phantasievollen Aufgaben aus einer Vielzahl von Rallyes zusammengetragen, die erfolgreich in vielen Orten und Hotels in ganz Österreich und Südtirol durchgeführt wurden.

A) „Holzbichler Karolinger Zug“

Es wurden in Holzbichl in der Zeit von 1983 bis 1986 Ausgrabungen durchgeführt. Dabei wurden sensationelle Funde aus der Zeit der Karolinger gemacht. Es gibt einen Verein „Historisches Holzbichl“, der in Zusammenarbeit mit dem Tourismusverband diese Veranstaltung durchführen könnte.

Motto: „Geschichte spüren - Natur erleben“

Start: Raiffeisenkasse Holzbichl

Die Teams werden nicht nach Nennungen zusammengestellt, sondern durch eine kleine Auslosung. Damit sollen neue Kontakte geknüpft werden.

Aufgaben:

1. Aus vorhandenen Papiertüchern, Farben usw. muss sich jede Gruppe eine Fahne für ihren Zug durch die Geschichte Holzbichls basteln (ca. 10 bis 15 Minuten).
2. Die Gruppe muss eine oder einen Teamchef als ihren „Karolinger Fürsten“ wählen.
3. Nächste Station ist der Bauernhof der Familie Görtschacher (älteste Familie Holzbichls und begeisterte Sänger). Dort müssen die Teilnehmer aus vier bis sechs Stichworten versuchen ein Lied zusammenzustellen und dies der Familie Görtschacher als Jury vorzutragen.

Stichwörter: Holzbichl, Karolinger, Gäste, Freunde, Wiederkommen usw.

Dauer: Ca. 15 Min.

Die Gäste erhalten als Labung einen Krug Most.

4. Die Gäste wandern nun weiter zum „Bergschneiderplatzl“, einem kleinen Aussichtspunkt ca. 12 bis 14 Minuten entfernt. Dort erwartet sie einer unserer Stationsmeister, um sie über ihr Wissen über die Natur dieser Gegend zu befragen. Blumen, Bäume, besondere Arten, Tier usw. Hier können originelle Fragen eingebaut werden: z. B. Welcher Holzbichler wird das „Murmeltier“³⁾ genannt?
 - a) Der Pfarrer
 - b) Der Bürgermeister
 - c) Der Feuerwehrhauptmann
5. Weiter geht es mit einer „Bucklkraxen“ voll frischer Milch beladen zur nächsten Station, wo die Gäste auf einer alten Zentrifuge den Rahm schleudern müssen (Dauer ca. 30 bis 40 Minuten inklusive Gehzeit).
6. Die nächste Station ist die alte Schule von Holzbichl, in der es noch einen mit originalen Möbeln eingerichteten Schulraum gibt.
 - a) Dort müssen die Gäste versuchen, eine Karte von Kärnten nachzuzeichnen, die Ihnen für ca. 10 Sekunden gezeigt worden ist, und möglichst viele Dinge, die Sie kennen (Flüsse, Berge, Orte), einzeichnen.

³⁾ Der Pfarrer, da er beim Predigen in der Kirche durch seine undeutliche Aussprache nur schwer zu verstehen ist.

- b) Früher mussten die Schüler immer Holz und Wasser für den Oberlehrer holen, der seine Wohnung neben dem Klassenzimmer hatte. Dies müssen nun die Gäste tun. (Dauer ca. 10 Minuten)
7. Es geht nun weiter, die Gäste müssen von hier bis zum Pfarrhof an allen Häusern vorbei und versuchen, die Hausnummern und die entsprechenden Namen der Familien, die dort wohnen herauszufinden (sieben Bauernhäuser) (Dauer 10 Minuten).
8. Wir sind jetzt am letzten Punkt unserer Rallye, dem Pfarrhof, in dessen Garten sich die Ausgrabungen befinden. [Dort wurde in einem Grabungsabschnitt (Wo nur Aushubmaterial liegt) eine Anzahl von Imitationen von Münzen vergraben, deren Originale bei den Grabungen gefunden wurden (für jeden Teilnehmer gibt es eine Münze).]
9. Die Aufgabe ist es nun mit Schaufel und Sieb, sich diese Münzen auszugraben (Dauer ca. 10 Minuten). Die Münzen dürfen als Geschenk behalten werden.
10. Es folgt nun ein letzter kleiner Test über das Wissen der Gäste über die Ausgrabungen: Wann? Wer? Was wurde gefunden? usw.
11. Die Urkunden für die Teilnahme könnten mit den Motiven des „Karolinger Steins (Flechtbergsteine) hergestellt und nach dem Wettbewerb im Rahmen eines „Klosterfestes“ feierlich ausgegeben werden.

B) Bichlbacher Fußgängerrallye

Streckenbeschreibung:

Etappe I:

- Beginnen Sie am Haupteingang unseres Hotels und halten Sie sich rechts bis zum Schuhgeschäft, wo sie dann Ihre Schuhe abgeben können. Dann gehen Sie barfuß am Gehsteig den eingezeichneten Fußstapfen entlang (Fußmassage der Kieselsteine am Gehsteig).
- Beinahe am Ortsende angelangt befinden Sie sich im ältesten Ortsteil von Bichlbach. Finden Sie heraus, welches das älteste Haus Bichlbachs ist (Hausnummer) und den Namen der Familien, die dort wohnen.
- Folgen Sie weiterhin den Fußstapfen, die am Asphalt eingezeichnet sind, bis zum „Moos“, welches genau am Ortsende beginnt (hinter der Kuhweide). Dort finden Sie einen sehr schmalen Pfad. Gehen Sie den Pfad entlang, aber erschrecken Sie nicht, wenn Sie immer tiefer und tiefer sinken. Sie befinden sich auf einem Moorfeld (aber keine Angst - Einsinkgefahr nur bis 50 Zentimeter).
- Nun erreichen Sie langsam einen kleinen Bach, den sie natürlich durchqueren müssen. Der Pfad geht auf der anderen Seite des Ufers weiter.
- Nun haben Sie diesen Moorwanderpfad durchquert, die Füße sind schwarz. Gehen Sie den Weg wieder zurück, am Gehsteig entlang den Fußstapfen nach, bis Sie zu dem Brunnen vor dem Schuhgeschäft kommen.
- Es liegt eine Wildschweinborstenbürste für Sie am Brunnen bereit, also scheuen Sie nicht das kalte Wasser und steigen Sie in den Brunnen. Ihre Füße haben es bitter nötig. Das Moor ist nicht so leicht zu entfernen, also die Bürste verwenden!

- Mit sauberen Füßen wird Ihnen unser Schuster (finden Sie seinen Namen heraus) die Schuhe zurückgeben.
- Am Brunnen rechts folgen Sie dem breiten Wanderweg bis Sie zu einer Kapelle kommen. Finden Sie heraus, zu welchem Zweck diese Kapelle erbaut wurde.
- Nicht weit von dieser Kapelle war vor 15 Jahren eine kleine Sprungschanze. Wo genau befindet sich diese und was fanden dort für Skisprünge statt? Wer war der Sieger?
- Vom Skilift rechts kommen Sie zur „Siedlung“ und wieder ins Hotel.

C) **Schloss Hofen**

Den Speisesaal von Schloss Hofen ziert eine wunderschöne Holzdecke, doch darüber befand sich in früherer Zeit ein mysteriöser Raum.

Finden Sie heraus, was sich in früheren Zeiten dort abgespielt hat.

Folgen Sie dem Rallye-Wegweiser (unterwegs Hindernisse: z.B. Händewaschen am Schlossbrunnen, Schlüssel für den geheimnisvollen Raum bei Direktor Paul holen, Kerze in der Bar besorgen und den Wegweisern folgen). Im geheimnisvollen Zimmer erwartet Sie die Lösung des Geheimnisses. Übertragen Sie in Stichworten die Lösung auf Ihre Rallyekarte

Finden Sie den Namen des „Hofener Bürgermeisters“ heraus. Welche Bewandnis hat es mit dem eigenen Bürgermeister von „Hofen“.

Wertung: Für jede brauchbare Information einen Punkt.

D) **Innsbrucker Fußgängerrallye**

Die Innsbrucker Fußgängerrallye trägt den Titel „Der kleine Preis vom Goldenen Dachl“ und führt durch das Gebiet der Innsbrucker Innenstadt (größtenteils Fußgängerzone). Start und Ziel ist der kleine Park des Domplatzes. Für drei Gruppen zu maximal sechs Personen werden je drei Fragen bzw. Aufgaben ausgearbeitet. Die maximale Dauer beträgt zwei Stunden. Die einzelnen Teams werden mit Startnummern ausgestattet (Gruppe I trägt Startnummer I, Gruppe II trägt Startnummer II usw.). Am Abend findet der letzte Teil der Rallye statt, wobei die Gruppen eine Gemeinschaftsaufgabe vor Jury und Mitspielern lösen müssen.

Gruppe I - Fragen und Aufgaben:

1. Tirol ist bekannt für seine schönen und sauberen Seen - sie haben jedoch einen Nachteil, sie sind schrecklich kühl bis eiskalt. Messen Sie die Wassertemperatur des Froschteiches im Innsbrucker Hofgarten.
2. In der Hofkirche sitzen 52 übergroße Bronzestatuen berühmter Frauen und Männer - finden Sie heraus wie oft sich der Vorname Karl (auch in der Schreibweise Carol, Carolus) findet.
3. Tirol ist Gastland für Besucher aus aller Welt, ca. 7 Mio. Gäste aller Hautfarben besuchen das Herz der Alpen. Fotografieren Sie mit der bereitgestellten Polaroid-Kamera einen Afrikaner, einen Asiaten und einen typischen Amerikaner (eventuell Gruppenfoto)

Gruppe II - Fragen und Aufgaben:

1. Innsbruck war 1964 und 1976 Gastgeberstadt der Olympischen Winterspiele. Im Goldenen Dachl wurde ein Olympiamuseum eingeweiht, das wertvolle Erinnerungsstücke an diese Wettbewerbsspiele ausstellt. Addieren Sie die Siegerzeiten folgender Bewerbe: Herrenabfahrtslauf, Damenslalom und Viererbob Damen!
2. Die Tiroler Volkskunst, das Tiroler Volkskunstmuseum präsentiert in vier geschlossenen Abteilungen. Zählen Sie die Gesamtzahl aller ausgestellten Krippen.
3. Tirol begrüßt jährlich 7 Mio. Gäste aus aller Welt.

Aufgabe: Zeichnen Sie mit dem beigefügten Tonbandgerät Interviews mit einem Japaner, Italiener und Amerikaner auf.

Gruppe III - Aufgaben und Fragen:

1. Das Wahrzeichen von Innsbruck ist das Goldene Dachl. Es besteht aus 1.432 vergoldeten Kupferschindeln. Ausgabe: Zählen Sie die Schindeln der untersten Reihe.
2. Der Stadtturm überragt das Innsbrucker Altstadtzentrum. Von seinem Balkon haben Sie einen herrlichen Panoramarundblick auf die Altstadt.

Aufgabe: Zählen Sie die Stufen vom Stadtmuseum bis zum Balkon.

3. Tirol begrüßt pro Jahr 7 Mio. Gäste, die ca. 400.000 Betten belegen.

Aufgabe: Fotografieren Sie mit beigelegter Kamera mindestens fünf Doppelbetten in fünf verschiedenen Hotels (mit oder ohne Gästen).

Gästefußgängerrallye in Kötschach

Termin Donnerstag ab 14.00 Uhr

Treffpunkt zum Abmarsch: Hotelterrasse

Dauer: 2,5 Stunden

Distanz: Ca. 4 Kilometer Gesamtstrecke

Organisation: Chefrezeptionistin

Mitarbeiter und Betreuer: Lehrlinge, Praktikantinnen

Checkliste:

- * Bilder malen - Farbstifte, Blöcke
- * Steine sammeln - Tragkörbe, Säckchen, Taschen
- * Blumen/ Blätter
- * Info/ Ortspläne
- * Ergebnislisten/ Namenslisten

- * Stoppuhr/ Zielraum
- * Schnäpse und Gläser vorbereiten/ Holz herrichten
- * Bevölkerung (Herrn Maier, ältester Kötschacher; Frau Pichler, Schloss Mondorf; Frau Klauß, Bäckerei Klauß; Adam Foltiner, Schuster) verständigen.
- * Fragen ausarbeiten
- * Teams zusammenstellen (Namen, Anzahl, etc.)
- * Etappeneinteilung machen I, II, III
- * Drei Strecken ausarbeiten
- * Schriftliche Infos für die Rallyeteilnehmer erstellen
- * Anweisungen genau formulieren, damit die Teilnehmer sie verstehen

Fragen Natur

- a) Wie heißt die Blume, die nur am Naßfeld wächst?
- b) Welche Kräuter haben Sie in Kürschners Kräutergarten entdeckt?
- c) Wo finden Sie den ältesten Baum Österreichs und wie heißt er?

Aufgaben

Natur - Sammeln Sie folgende Steinarten und bringen Sie diese mit zum Ziel:
Schiefer, Glimmer, Granit, Kiesel, Tuffgestein

Bringen Sie die Blätter der Bäume mit, die Sie auf Ihrem Weg von Etappe II bis III finden.

Fragen Kultur:

- Wie heißt das Museum im Rathaus Kötschach und was sehen Sie dort?
- Wie heißt die Ruine am Gailberg und wer war ihr letzter Bewohner?
- Wer waren die Ureinwohner Kärntens?
- Wo befinden sich die zwei Entenköpfe?
 1. Am Brunnen in Kötschach
 2. Am Ziergitter beim Schloss Mondorf
 3. Am Teich von Wurmlach