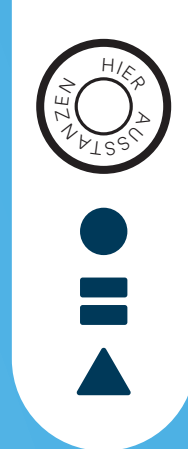




Stanze den Kreis mit den drei korrekten Symbolen.



Stanze den Kreis mit den drei korrekten Symbolen.



Stanze den Kreis mit den drei korrekten Symbolen.



ALBERTS REVIER

Albert kennt sein Revier ganz genau und er verteidigt es klug. Denn Fliegen kostet Kraft! Ein cleveres Revier ist so groß, dass er satt wird, aber klein genug, um es mit wenig Energie zu schützen.

STATION 4

Aufgabe: Sieh durch's Fernrohr in Alberts Revier. Drei Symbole sind dort versteckt – finde sie und stanze den richtigen Kreis aus!

Unterhalb der AussichtsPlattform Stillluptal



DIE SUPER-KRÄFTE DES ADLERS

Adler haben unglaubliche Fähigkeiten: Sie sehen winzige Mäuse aus der Luft, ihre Krallen sind blitzschnell und extrem stark, und sie sind wahre Akrobaten der Lüfte. Aber auf der Tafel hat sich ein Fehler eingeschlichen – erkennst du ihn?

STATION 5

Aufgabe: Drei Kräfte stimmen – die anderen sind falsch. Nur die echten Superkräfte verraten dir die richtigen Symbole zum Ausstanzen!

KraftPfad



ALBERTS FEINDE

Albert ist stark und hat kaum natürliche Feinde – doch auch er hat Gegner. Die Raben machen ihm das Leben schwer, besonders ihr Anführer Oscar. Noch gehört der Himmel über Mayrhofen seinem Erzfeind Oscar, doch Albert ist bereit für den entscheidenden Kampf.

STATION 6

Aufgabe: Im Tunnel findest du die letzten drei Symbole. Aber Achtung: Nur die korrekte Kombination bringt dich weiter.

Tunnel



FLYER AUF
CODEPLATTE LEGEN

SIEG ÜBER MAYRHOFEN

Albert hat gekämpft und gesiegt – Oscar ist geschlagen, Mayrhofen befreit! Doch bevor er wieder zum König gekrönt wird, braucht er dich ein letztes Mal: Finde das geheime Wort, das alles entscheidet.

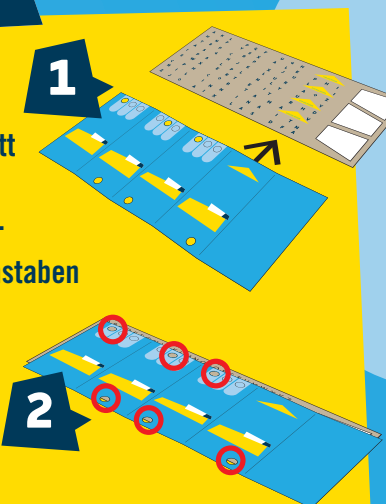
Du hast alle Challenges gemeistert – jetzt kommt der letzte Schritt! Lege deinen gelochten Flyer auf die Buchstabentafel. Die Löcher zeigen dir Buchstaben an und nur, wer genau hinschaut, erkennt das geheime Schlüsselwort.

STATION 7

Aufgabe:

1. Lege deinen komplett gelochten Flyer auf die Buchstabentafel.
2. Nur bestimmte Buchstaben bleiben sichtbar – lies sie genau! Sie ergeben das Schlüsselwort, das Albert wieder zum König macht!
3. Schlüsselwort gefunden? Dann nenne es an der Kassa an der Talstation und schnapp dir dein Goodie!

BergSpielplatz



ALBERT ADLER CHALLENGE

Meistere mit AlbertAdler sieben spannende Stationen und hilf ihm, sein Königreich zurückzuerobern!

MOUNTOPOLIS by



HERZLICH WILLKOMMEN BEI DER ALBERT ADLER CHALLENGE!

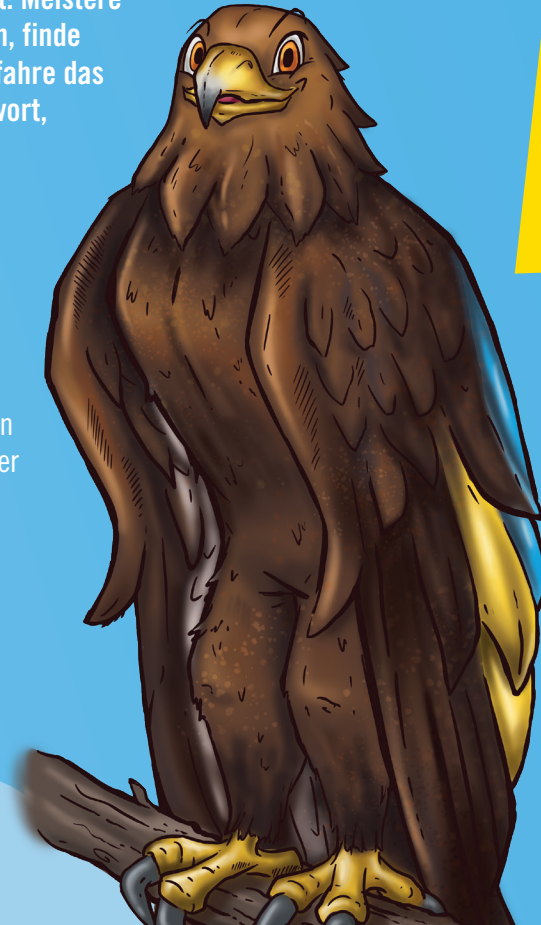
Bereit für ein Abenteuer zwischen Himmel und Berg?

AlbertAdler hat sein Königreich verloren und der schlaue Rabe Oscar hat ihn vertrieben. Doch Albert gibt nicht auf!

Jetzt bist DU gefragt: Meistere die sieben Stationen, finde die Symbole und erfahre das geheime Schlüsselwort, welches Albert wieder zum König der Lüfte macht.

An jeder Station löst du ein Rätsel, findest die richtigen Symbole und stanzt damit den passenden Code auf deinem Flyer aus.

Los geht's!
Finde zuerst heraus, wo Albert wirklich zuhause ist!



ALBERTS ZUHAUSE

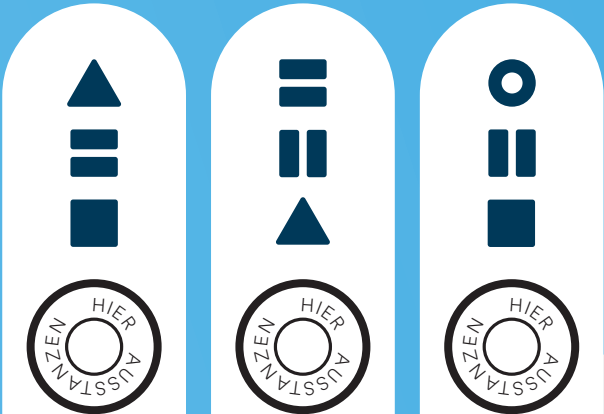
Albert wurde von seinem Horst vertrieben und zog los: Er kreiste über Frankreich, jagte in der Schweiz und flog bis nach Italien. Doch tief in seinem Federherz wusste er: Nur in Mayrhofen ist er wirklich daheim.

STATION 1

Aufgabe: Drei Panoramen zeigen dir beeindruckende Bergwelten. Auf jedem ist ein Symbol versteckt – nur diese zeigen dir das echte Zuhause von Albert! Finde sie und stanze den richtigen Kreis aus.



Stanze den Kreis mit den drei korrekten Symbolen.



DIE BEUTE DES ADLERS

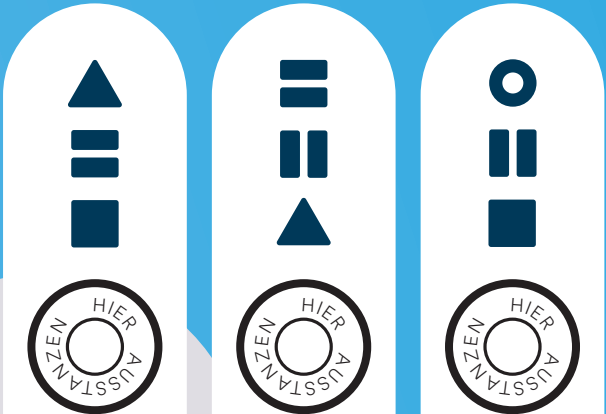
Albert muss jagen, um zu überleben, aber nicht alles eignet sich als Beute. Zu große Tiere kosten ihn zu viel Energie, zu kleine machen ihn nicht satt. Finde heraus, welche Tiere auf Alberts Speiseplan stehen!

STATION 2

Aufgabe: Dreh die Tafeln so, dass drei passende Beutetiere sichtbar sind. Sie zeigen dir, welche Symbole du ausstanzen musst.



Stanze den Kreis mit den drei korrekten Symbolen.



DIE GRÖSSE EINES ADLERS

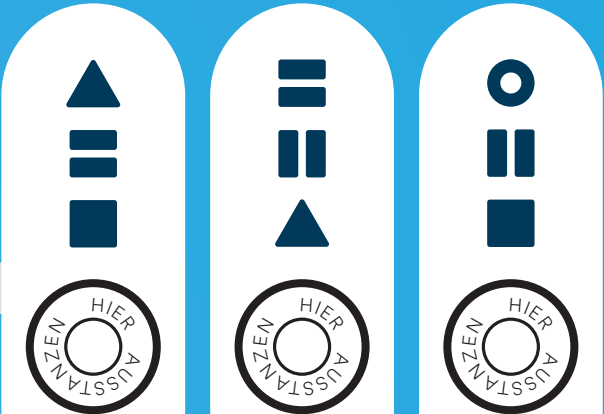
Adler gehören zu den größten Greifvögeln – doch auch andere Vögel bringen ordentlich Spannweite mit: Alberts Freundin Laika, die Bussard-Dame und sogar Alberts Rivale Oscar, der Kolkkrabe. Wer hier glänzen will, muss rechnen können!

STATION 3

Aufgabe: Nimm dir das Maßband-Seil und miss eine Flügelänge. Dann: Länge $\times 2$ = Spannweite. Nur so findest du heraus, welches Symbol zu welchem Vogel gehört und welcher Kreis gestanzt wird.



Stanze den Kreis mit den drei korrekten Symbolen.



ALBERT ADLER ERLEBNISWEG



- | | |
|---|---|
| 1 ALBERTS ZUHAUSE
AussichtsPlattform AdlerAuge | 5 DIE SUPERKRÄFTE DES ADLERS
KraftPfad |
| 2 DIE BEUTE DES ADLERS
AussichtsPlattform Zillertal | 6 ALBERTS FEINDE
Tunnel |
| 3 DIE GRÖSSE EINES ADLERS
Unterhalb des AhornSees | 7 SIEG ÜBER MAYRHOFEN
BergSpielplatz |
| 4 ALBERTS REVIER
Unterhalb der AussichtsPlattform Stilluptal | |

MOUNTOPOLIS



MAYRHOFNER BERGBAHNEN
T: +43 5285 62277
info@mayrhofner-bergbahnen.com
mountopolis.at