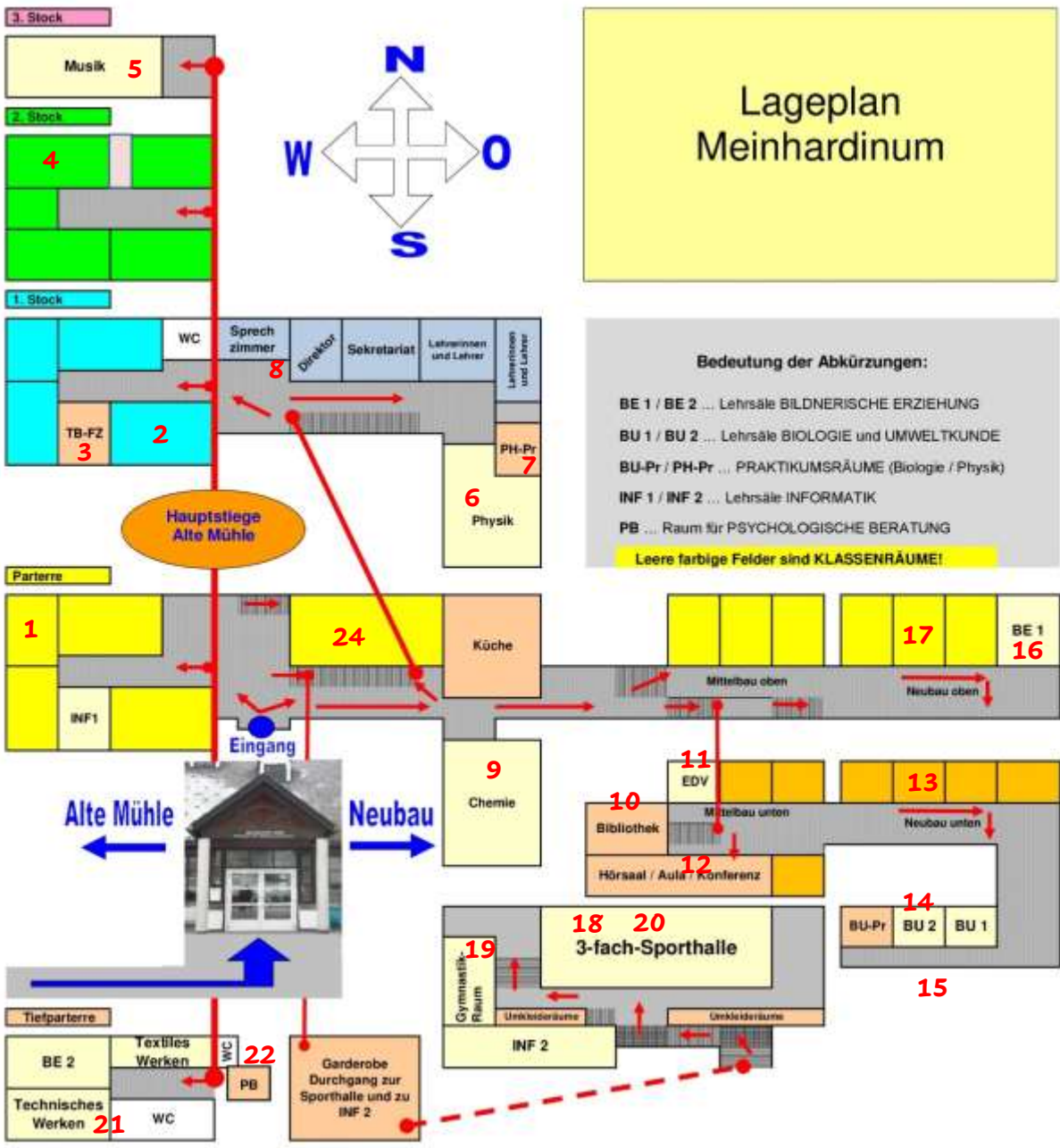


Schnitzeljagd durch das Meinhardinum (Druckversion)

Finde Meini im Eingangsbereich der Schule und lies dir gut durch, was er zu sagen her. Er hat einige Rätsel im Schulhaus für dich versteckt. Kannst du sie alle lösen? Die Tabelle unten hilft dir, wenn du mal nicht mehr weißt, was Meini dir gesagt hat.

	<i>Wohin?</i>	<i>Worauf musst du klicken?</i>	<i>Antwort, auf die Frage dort?</i>
1.	Erdgeschoss der Alten Mühle in die Klasse	Etwas, das manchmal „Tik“, manchmal „Tak“ aber niemals „Tok“ sagt.	
2.	1. Stock der Alten Mühle, Lernzeitbetreuung	Auf den kleinen weißen Schirm	
3.	1. Stock der Alten Mühle, Freizeitbetreuung	Auf die rote Nase	
4.	2. Stock der Alten Mühle in die Klasse	Etwas rundes, das dir auf einem Kreuzfahrtschiff einen guten Ausblick geben würde	
5.	3. Stock der Alten Mühle in den Musiksaal	Etwas, das mal schwer und mal leicht ist. Manchmal rollt man es durch die Gegend, aber meist trägt man es. Auf jeden Fall reist man viel damit.	
6.	Physiksaal	Jemand, der ultimativ schwer ist und ganz viele Ringe trägt.	
7.	Praktikumsraum	Ein Instrument, mit dem man den Mann im Mond vielleicht entdecken kann	
8.	Richtung Alte Mühle, zum Kopierer vor dem Sekretariat	Ein Spiel, das zwei Schülerinne gerade spielen	
9.	Chemiesaal	Auf das erste Element im Periodensystem	
10.	Bibliothek	Auf ein kleines Fremdsprachenwörterbuch	
11.	EDV-Saal	Auf den Drucker	
12.	Hörsaal	Auf die Ziffer 2	<i>Hier gibt es keine Frage</i>
13.	Klasse im Neubau Erdgeschoss	Auf Spongebobs Verwandten, der einfach so herum liegt	
14.	Biologiesaal	Auf ein sehr aufmerksames Murmeltier	
15.	Begrüntes Dach oberhalb des Biologiesaals	Auf den Mieminger Schneeferner	<i>Hier gibt es keine Frage</i>
16.	Raum für Kunst im Obergeschoss des Neubaus	Auf die Flasche mit meiner Lieblingsfarbe	
17.	Sprachenunterricht im Obergeschoss des Neubaus	Auf eine italienische Spezialität	
18.	Turnsaal WEST	Auf den Barren	<i>Hier gibt es keine Frage</i>
19.	Gymnastikraum	Auf den obersten Griff der blauen Route der Kletterwand SÜD	
20.	Turnsaal MITTE	Etwas, das jeder Schiedsrichter braucht	<i>Hier gibt es keine Frage</i>
21.	Werkraum	Auf den Hubschrauber	<i>Hier gibt es keine Frage</i>
22.	Chill-In	Was ist das: „Wer ihn trägt, gilt als Mensch von Welt, Es gibt kaum jemand, dem er nicht gefällt, Bedeckt er doch die Kopffrisur Und schützt vor Launen der Natur“	

Die roten Zahlen zeigen dir, in welchen Räumen die Fragen für die Schnitzeljagd versteckt sind. Du kannst den Lageplan auch über die Schaltfläche in der 360°-Ansicht einblenden.



Gebäudeteile:

