



Anlässlich des **Internationalen Tags der Modelleisenbahn** veranstaltet das Miniatur Wunderland für alle Kinder bis 15 Jahren am Freitag, den **02. Dezember 2016** von **10:00 – 19:00 Uhr** einen kniffligen und spannenden Wettkampf rund um das Thema Modelleisenbahn. Eine Spielrunde dauert rund eine Stunde und beginnt immer zu jeder vollen Stunde. Zu gewinnen gibt es viele tolle Preise von Märklin, Herpa, Hagenbecks Tierpark, Hamburg Dungeon und Conrad Elektronik. Zudem haben alle angemeldeten Teilnehmer an diesem Tag freien Eintritt in das Wunderland.

Spiel 1: Annähern

- Stell dich an das vom Prellbock entfernte Ende der Strecke
- Fahre die Lok auf den Prellbock zu und halte so nah wie möglich am Prellbock an, ohne dass die Lok den Prellbock berührt



Spiel 2: Schnippsen

- Versuche in 60 Sekunden so viele Chips wie möglich in die Waggons des fahrenden Zuges zu schnippsen

Spiel 3: Wagenschubsen

- Stell dich an das vom Prellbock entfernte Ende Strecke
- Schubse den Waggon mit den Fingern in Richtung Prellbock, ohne dass der Waggon den Prellbock berührt



Spiel 4: Timing

- Lasse den Zug, ohne eine Uhr zu benutzen, in 30 Sekunden genau eine Runde fahren, möglichst ohne den Zug dabei anzuhalten
- Je näher du an die 30 Sekunden kommst, desto mehr Punkte gibt es

Spiel 5: Ei-Transporter

- Lege einen Gummiring auf die Lok
- Lege ein Ü-Ei auf den Gummiring
- Das Ü-Ei darf nicht auf der Naht liegen
- Fahre so schnell wie möglich zwei Runden, ohne dass das Ei von der Lok fällt

Spiel 6: Geldtransporter

- Du bekommst 6 Münzen
- Versuche in 60 Sekunden so viele Münzen wie möglich durch die gebaute Vorrichtung in die zwei Waggons des fahrenden Zuges fallen zu lassen

Spiel 7: Murmelbahn

- Lasse eine Murmel die Murmelbahn so herunterlaufen, dass sie in einem Waggon des fahrenden Zuges landet
- Du hast 5 Versuche um zu treffen

Spiel 8: Hochstapler

- Stapel in 30 Sekunden so viele Objekte wie möglich auf den fahrenden Zug
- Einmal gelegte Objekte dürfen mit den Fingern nicht mehr berührt werden

Spiel 9: Angeln

- Versuche mit der Angel in 30 Sekunden so viele „Enten“ wie möglich aus dem fahrenden Zug zu fischen

Spiel 10: Transporter

- Versuche in 3 Minuten möglichst viele Objekte von Punkt A nach Punkt B zu transportieren
- Stelle die Objekte an Punkt A auf die Waggons und fahre den Zug nach Punkt B
- Nur Objekte, die an Punkt B nicht umgekippt sind bringen Punkte
- Du kannst in der Zeit beliebig oft hin- und herfahren

