



Grobstory vom Abenteuerweg Meilen Textarbeit

Die Geschwister Winnie und Tack öffnen zu Hause ein weit gereistes Paket, das eigentlich für ihren Vater bestimmt wäre. Er ist Archäologe und ist oft mit alten Artefakten und Legenden beschäftigt. Im Paket finden sie eine Schriftrolle mit einer Landkarte voller seltsamer Symbole und dem Namen «Meilen», sowie eine silberne Schatulle.

Voller Neugierde möchten sie das Rätsel um das Symbol lüften und machen sich auf den Weg nach Meilen. Dort angekommen, wollen sie im Gemeindehaus nachfragen, was es mit dem Symbol auf sich hat. Doch dieses ist geschlossen. Auf dem Platz entdecken sie einen alten Mann mit einem kleinen Karren voller seltsamer Gegenstände. Als sie diese genauer betrachten, fällt ihnen auf einem Smaragd das gleiche Symbol auf, wie auf der Schriftrolle. Sie befragen den seltsamen Mann danach und erfahren, dass im Jahr 1798 hier in Meilen eine Magierin in der Burg Friedberg lebte und von da über Meilen wachte. Schnell machen sie sich auf den Weg zum Tobeingang, um sich diese Burg anzusehen.

Unterwegs untersuchen sie die silberne Schatulle, welche mit einem vierstelligen Code gesichert ist. Nach vielen Versuchen geben sie schlussendlich die Jahreszahl, die der Mann genannt hat, ein und werden ins Jahr 1798 geschleudert. Eine Zeitmaschine!

Unfassbar beobachten sie das Treiben um sie herum und machen viele Begegnungen auf dem Weg zur Burg. Kurz vor ihrer Ankunft hören sie einen ohrenbetäubenden Knall und lautes Krachen. Oben angekommen sehen sie nur noch die Trümmer einer explodierten Burg und hören Geräusche aus dem tiefen Brunnen. Darin ist eine sprechende Krähe, die erst mit viel Zuwendung aus dem dunklen Brunnen empor fliegt und von ihrem Unglück erzählt. Sie ist nämlich die Magierin, welche die Bevölkerung von Meilen vor dem geizigen Vogt aus Zürich beschützen will. Dieser unterdrückte die armen Bauern und einfachen Handwerksleute und forderte viel zu hohe Steuern. Die Magierin berichtet weiter, dass sie ihnen mit einem mächtigen Zauber helfen wollte, dieser aber schief ging und ihre Burg explodiert sei und sie selbst in ihr meist verachtetes Wesen verwandelt wurde: eine Krähe.

Gemeinsam suchen Winnie und Tack mit der Magierin nach einer Lösung und erfahren von der Legende des dreigeteilten Zauberspruchs, welcher vielleicht mächtig genug für eine Rückverwandlung sei, jedoch in drei Teile zersprungen ist. Sie machen sich auf den Weg und finden an drei Orten die Fragmente. Durch das Zusammensetzen der Teile lässt sich das Symbol erkennen, welches auch auf der Schriftrolle war und die Magierin erklärt ihnen seine Bedeutung. Dank des Steins und eines selber gedichteten Zauberspruchs können Winnie & Tack die Magierin in einen Menschen zurückverwandeln.

Nun kann man sich für den kurzen oder langen Weg entscheiden.





Grobstory vom Abenteuerweg Meilen Textarbeit

Kurz, 30min (via Spielplatz Ormis)

Winnie, Tack und die Magierin laufen weiter und kommen bald darauf in einen Hinterhalt des Vogts mit seinen Soldaten. Die Magierin sieht keinen Ausweg, die Kinder jedoch schon und stellen schnell die Schatulle auf die Jahreszahl 2020 und reisen in aller letzter Sekunde gemeinsam mit dem Magier zurück ins Jetzt. Diese staunt nicht schlecht über die moderne Welt und schmiedet ganz neue Zukunftspläne.

Lang, 1h (via Hängebrücke)

Winnie, Tack und die Magierin laufen weiter und grübeln darüber, wie sie dem Vogt das Handwerk legen können. Sie bemerken, dass sie verfolgt werden und rennen schnell über eine Hängebrücke, als sie auch schon den Vogt auf seinem Pferd und mit seinen Gefolgsleuten sehen. Er stürmt auf sie zu, um sie in Gefangenschaft zu nehmen. Als er in der Mitte der Brücke ist, zückt Tack seinen Dolch und will die Seile der Brücke durchtrennen. So bringen sie den Vogt dazu, ein Versprechen zu geben, die Menschen in Meilen fortan in Ruhe zu lassen. Die Magierin besiegelt das Versprechen mit einem unbrechbaren Fluch.

Der Vogt ist nun besiegt und die Gefahr gebannt. Die Magierin weiss jedoch nicht, wo sie nun leben und was sie nun tun soll, da ihre Burg in Schutt und Asche liegt. Winnie & Tack hecken mit ihr wilde Zukunftspläne aus, bevor sie sich von ihr verabschieden und mit der Zeitmaschine wieder ins Jetzt zurückkehren.

