

VERRÜCKTE REISE DURCH DIE ZEIT!

Der böse Magier „Allesmeins“ hat euch gefangen genommen!

Reist durch die Zeit! – Findet die magischen Gegenstände! – Entkommt dem Bösewicht!

Los geht's!

Begebt euch zum Haupteingang der Bücherei. Findet den Aushang um den Anfang der Geschichte zu erfahren. Tragt die gesuchten Zahlen auf dem Räselpass ein.

Nachdem ihr beim Schaukasten wart und euch das Buch in die Steinzeit versetzt hat, folgt ihr dem steinernen Weg leicht bergauf bis ihr an eine Höhlenmalerei kommt, die euch an ein Zebra erinnert. Ihr überquert die Straße und erinnert euch, dass in eurer eigenen Zeit hier eine Infotafel über den Bad Zeller Energieverbrauch steht.

1.	Wie viele der in Bad Zell verwendeten Energie (2008-2012) war erneuerbar?	
----	---	--

Optionale Zusatzaufgabe: Lauft gebückt im Slalom durch die Stangen des Geländers. Das ist eine gute Übung um im Ernstfall im dichten Wald gefährlichen Säbelzähntigern zu entkommen.

2.	Wie viele senkrechte Geländerstangen zählt ihr insgesamt?	
----	---	--

Folgt weiter dem schmalen Pfad bis ihr zu einer Stiege kommt.


3.	Wie viele Stufen steigt ihr hier empor?	
----	---	--

Gleich nach den Stufen findet ihr an der Wand eine Höhlenmalerei auf gelbem Hintergrund.

4.	Wie viele O's findet ihr im Text (Achtung! Selbst der kleinste Buchstabe zählt!)	
----	--	--

Ihr biegt nach links ab und folgt dem unheimlichen Weg durch die Schlucht. Links und rechts von euch erheben sich unüberwindbare Felswände. Ihr seid froh, als diese allmählich niedriger werden und sich vor euch eine weite Ebene öffnet ... Euch bleibt der Mund vor Staunen offenstehen! Auf der Wiese vor euch grast eine Herde Wollmammuts friedlich vor sich hin!

Optionale Zusatzaufgabe: Ihr solltet sie nicht aufschrecken. Also schleicht ihr so leise wie möglich entlang des Trampelpfades .

5.	Puh...geschafft! Ihr habt das Ende des Trampelpfades fast erreicht und die Mammuts haben euch nicht bemerkt. Am Boden findet ihr einen runden Deckel mit Löchern; unter der grünen Höhenmalerei könnt ihr eine Zahl erkennen. Notiert diese.		
----	--	---	--

Am Ende des Trampelpfades biegt ihr nach rechts ab und folgt dem Schotterweg. Mit jedem Schritt verblasen die Wollmammuts mehr und mehr und die Umgebung aus eurer Zeit kommt zurück.

6.	Auf der rechten Seite findet ihr ein Haus/Stadl mit vielen Fenstern. Wie viele einzelne Elemente hat jedes dieser Fenster?	
----	--	--

Ein paar Schritte weiter findet ihr links ganz viele Hinweisschilder.

7.	Wie weit ist es von hier bis zu Salomon's Dachboden. Nehmt diese Zahl MAL ZEHN!	
----	--	--

Nachdenklich betrachtet ihr die vielen Wegweiser ... Kunsthandwerk ... hmmm ... das erinnert euch an etwas ... War es nicht im alten Ägypten, wo sich die ersten Handwerksberufe wie der Steinmetz entwickelten? Kaum habt ihr das gedacht ... zieht euch der Sog wieder in das Buch hinein. Ihr findet euch im alten Ägypten wieder. In der Ferne könnt ihr sogar Pyramiden erkennen, oder ist das nur eine Fata Morgana? Es ist unglaublich heiß und als ihr an euch hinunterblickt, stellt ihr erstaunt fest, dass ihr eine bodenlange weiße Tunika tragt.

Stöhnend folgt ihr dem heißen, grauen Weg leicht bergan.

Ein paar spannende Fragen über das alte Ägypten später, nähert ihr euch schwitzend einem Objekt, das irgendwie fehl am Platz wirkt. Als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass es sich um einen Spiegel handelt. Seltsam ... wurden Glasspiegel nicht erst viel später erfunden? Als ihr noch grübelt, ob die Erfindung nun auf die antiken Griechen oder doch die Römer zurückgeht ... findet ihr plötzlich vor euch prunkvolle Bauten und beeindruckende Gärten. Ihr seid froh, die Wüste hinter euch gelassen zu haben und wendet euch der holprigen Straße zu, die leicht rechts abbiegt.



Langsam werdet ihr unruhig, nun habt ihr schon drei Zeitalter besucht und noch immer kein einziges der verlorenen magischen Gegenstände gefunden. Plötzlich wird das Buch ganz heiß und ihr verbrennt euch fast die Finger.

Es schreibt: *Ich spüre einen magischen Gegenstand hier ganz in der Nähe - sucht bei der einsamen Laterne!*

Sucht den magischen Gegenstand! Ihr dürft einen mitnehmen, die anderen bitte für spätere Zeitreisende zurücklassen. Diese Laterne ist gemeint - sollte das Gras hochstehen bitte darauf achten, dass nicht alles niedergetrampelt wird.



Mit neuem Mut überquert ihr vorsichtig die unübersichtliche Kreuzung. Es sieht so aus, als seid ihr bei einem antiken Kindergarten angelangt! Da sich der Weg nun gabelt, steht ihr unschlüssig da und hebt euren Blick zu der mächtigen Laterne.

8.	In wie viele Laternenköpfe teilt sich der Mast?	
-----------	---	--

Das Buch weist euch an, euch links zu halten. Am Ende der Straße macht der Zaun einen Knick. Dort wächst ein Baum und daneben steht ein gelbes Schild mit einem Pfeil.

9.	Zählt die Buchstaben auf dem Schild.	
-----------	--------------------------------------	--

Vor euch findet ihr durch weiße Striche abgetrennte Felder.

Optionale Zusatzaufgabe: Versucht mit Riesenschritten von Feld zu Feld zu springen.

10.	Habt ihr mitgezählt? Wie viele weiße Striche trennen die Felder? Hinweis: Es zählen nur die durch den Gartenzaun begrenzten Striche, nicht die von den angrenzenden Parkplätzen.	
------------	---	--

Ein wenig außer Atem geht ihr weiter über den Platz, an dem in eurer Zeit ein Parkplatz ist.

Mit jedem Schritt, den ihr tut, habt ihr das Gefühl, dass sich eure Umgebung leicht verändert. Nicht viel ... aber die antiken Gebäude wirken nun einen Tick moderner und irgendwie ... mächtiger.

Als ihr am Fuße eines kleinen gewundenen Pfades, der zu einem großen Gebäude hochführt, angekommen seid, wird euch klar, dass ihr euch wohl nun nicht mehr im antiken Griechenland, sondern im römischen Reich befindet. Ihr schreitet den gewundenen Pfad zum Gebäude hoch, wendet euch dann aber links und schreitet durch das „gelbe Portal“.

11.	Wie viele Buchstaben hat das Wort, dass auf der linken Seite des Durchgangs ganz oft zu lesen ist?	
-----	--	--

Optionale Zusatzaufgabe: Sucht das lustige Mülleimer-Männchen und macht ein Erinnerungsfoto!


12.	Welche Hausnummer hat das Gebäude?	
-----	------------------------------------	--

Folgt dem grünen Heckenzaun, bis ihr auf der gegenüberliegenden Seite der Straße große Steine entdeckt.


Optionale Zusatzaufgabe: Sucht euch einen Stein aus und macht eine Siegerpose auf ihm.


13.	Wie viele Steine zählt ihr insgesamt? <i>Achtung! Schaut genau, ein paar davon sind ziemlich verwachsen</i> <i>Hinweis: Die Anzahl der Steine ist das Doppelte der Antwort auf Frage 3.</i>	
-----	---	--


An dieser Kreuzung wart ihr schon einmal, nehmt denselben Weg zurück. Immerhin geht es jetzt bergab.

14.	Vorbei an dem Glasspiegel, der euch in die Antike versetzt hat, kommt ihr zu einem Schild. Wie viele Wörter stehen auf diesem Schild?		
-----	--	--	--

Ihr folgt dem grauen Weg nach unten und mit jedem Schritt verblassen die Bilder aus der Vergangenheit und die gewohnte, heutige Umgebung kommt wieder zum Vorschein.


15.	Am Ende des Gehsteiges angekommen, wechselt ihr die Straßenseite. Beim Überqueren der Straße ist vor euch eine große Garage. Wie viele solcher Garagentore zählt ihr?		
-----	--	---	--

16.	Wenige Schritte weiter entdeckt ihr noch mehr Garagentore. Wie viele sind es dieses Mal?		
-----	---	---	--

17.	Weiter geht's und als ihr beim Stromhäuschen vorbeikommt, weist euch das Buch an, die kleine dreistellige Zahl auf dem Schild zu notieren.		
-----	--	---	--


Ein paar Schritte noch und schon seid ihr in einem Ortsteil des mittelalterlichen Marktes. Der Ortsteil heißt Sauzipf. Kannst du dir denken, warum? Ihr rümpft eure Nasen, das Gerücht mit der mangelnden Hygiene im Mittelalter scheint wohl wahr zu sein - hier stinkt es ganz schön. Gottseidank, ist das heute nicht mehr so.


18.	Welche Hausnummer hat das Haus mit den schönen Stuckverzierungen?		
-----	---	--	--

19.	Ihr folgt dem Weg nach unten und bleibt dabei auf der linken Seite der Straße. Welche Hausnummer hat dieses Haus, das offensichtlich einem Hufschmied gehört?	
------------	--	--

Als ihr an eine Kreuzung kommt wird das Buch endlich wieder ganz heiß. Der zweite **magische Gegenstand** muss hier irgendwo sein! Hinter einem großen Wegweiser mit mittelalterlichem Wappen werdet ihr fündig.



20.	Der Marktplatz mit seinen alten Häusern liegt vor dir. Sucht diese interessante Stelle an einer Hausfassade. Welche Hausnummer wird dort angegeben?	
------------	--	--

21.	Als ihr weiterschlendert, entdeckt ihr die wunderschöne Fassadenmalerei an der Hof-Taverne. Ihr überlegt dort eine kleine Rast einzulegen, aber von dem Gestank in der Stadt ist euch ganz übel, also lasst ihr es lieber bleiben. Stattdessen zählt ihr die Anzahl der Blätter, die diese Inschrift umrahmen (jedes Blatt zählt einzeln).	
------------	---	--

Ihr spürt, dass sich eure Reise dem Ende zu neigt und ihr tankt bei den Bänken am mittelalterlichen Brunnen noch einmal Kraft und beantwortet in Ruhe die Fragen zu dieser Epoche.

22.	Beim Weitergehen zählt ihr die Bänke, die vor der Apotheke zwischen den Steinquadern angebracht wurden.	
------------	---	--

Ihr geht Richtung Kirche und entdeckt ein farbenfrohes Kästchen mit Meeresmotiv. Sofort müsst ihr an die Zeit der Entdecker, Seefahrer und Piraten denken – und natürlich seid ihr gleich mittendrin.

Neugierig blickt ihr in das Kästchen und findet den **letzten magischen Gegenstand**. Jipiiii!

Ihr wendet euch nach rechts und geht ein paar Schritte weiter bis zu einer Bank. Hier ist ein guter Platz um eure gefundenen Zahlen zu addieren. Die Zahlen auf den drei magischen Gegenständen helfen euch euer Ergebnis zu **kontrollieren**.

Ausgeruht und mit der richtigen Jahreszahl in der Tasche umrundet ihr die Kirche und folgt den Stufen nach unten zum rückwärtigen Eingang der Bücherei. Ein paar Fragen zur Entdecker- und Piratenzeit warten noch auf euch.

Wuhuuu...ihr habt es geschafft! Ihr habt die magischen Gegenstände gefunden. Der böse Zauberer Allesmeins lässt euch zum Dank frei und schenkt euch einen Teil seines Schatzes!

Addiert alle Zahlen für die Lösungszahl – Damit könnt ihr euch in der Bücherei den Schatz abholen!										
1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	11.
12.	13.	14.	15.	16.	17.	18.	19.	20.	21.	22.

Gesuchte Jahreszahl: ___ ___ ___