

Hier
Markierungen
sammeln

1

2

3

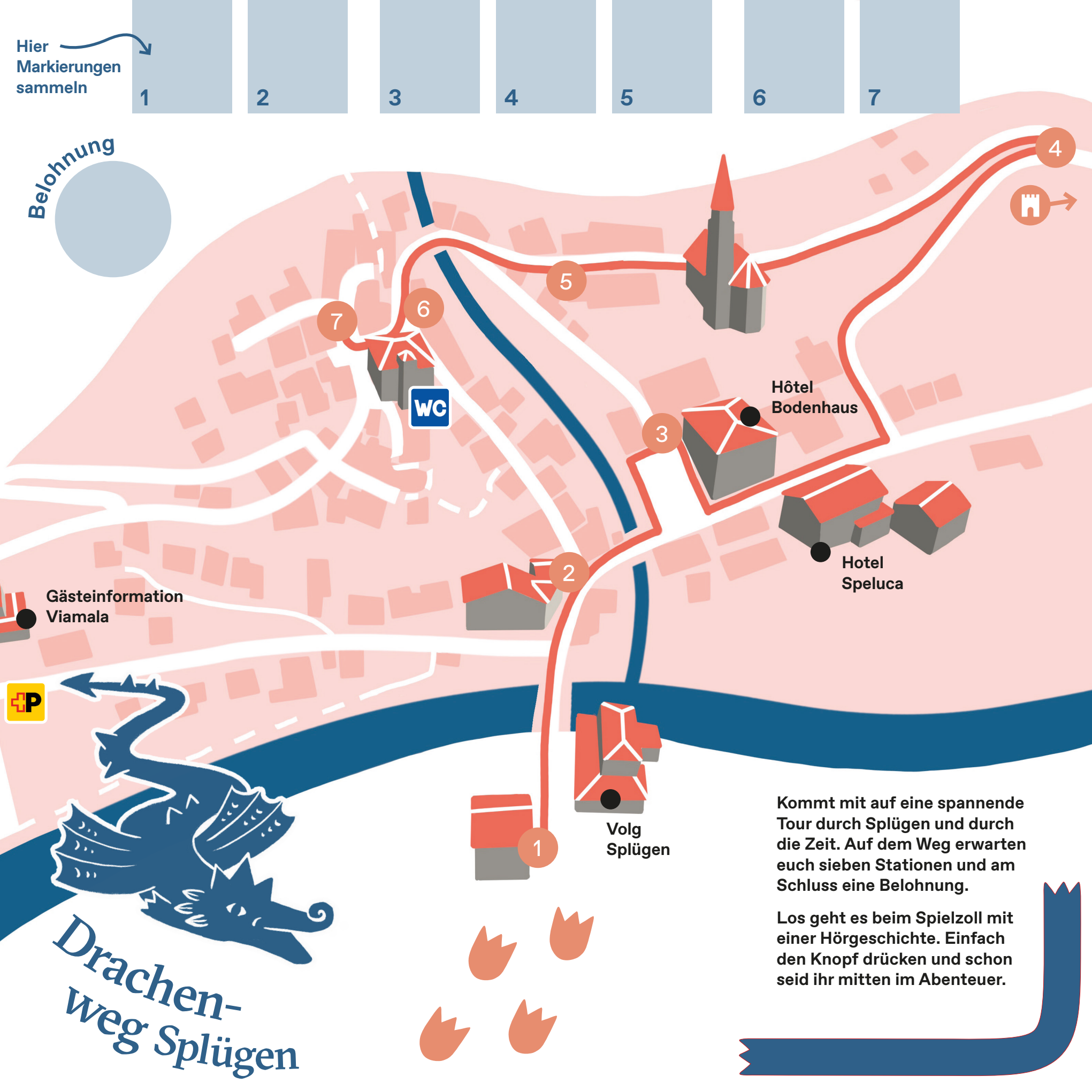
4

5

6

7

Belohnung



Gästeinformation
Viamala

WC

Hôtel
Bodenheim

Hotel
Speluca

Volg
Splügen

Kommt mit auf eine spannende
Tour durch Splügen und durch
die Zeit. Auf dem Weg erwarten
euch sieben Stationen und am
Schluss eine Belohnung.

Los geht es beim Spielzoll mit
einer Hörgeschichte. Einfach
den Knopf drücken und schon
seid ihr mitten im Abenteuer.

Drachen-
weg Splügen

1 Spielzoll

In eine andere Zeit zu hüpfen ist ganz einfach. Man muss nur wissen wie. Schaut, ich mach es vor und ihr könnt mir nachhüpfen.

Hüpft den Drachenspuren nach und macht die erste Markierung auf eurem Plan.

2 Ross-Stall

Willkommen in der Vergangenheit! Hier sehen die Leute ganz anders aus. Aber halt, da stimmt was nicht. Irgendwie sind hier die Kleider aus verschiedenen Zeiten durcheinandergeraten.

Stellt die vier Personen auf dem Drehwürfel wieder richtig zusammen. Welches Teil gehört zu wem?

3 Bodenhausplatz

Ah, jetzt sind wir in der Zeit der Postkutschen gelandet. Hier in Splügen war eine wichtige Haltestelle. Aber oje! Das Wirrwarr hat alle Gepäckstücke durcheinandergewirbelt.

Helft das Gepäck richtig auf die Kutsche zu stapeln. Schafft ihr es, ohne dass etwas herunterfällt?



Burg

Lust auf einen Abstecher zur Burg? Dort kann man besonders gut Picknick essen. Ein Weg dauert etwa 15 Minuten.

4

Abzweigung

Huch, jetzt sind wir ein ganzes Stück zurück gereist. Bevor hier Menschen wohnten, war das ganze Tal noch ein Urwald. Es ist aber so still... Das Wirrwarr hat alle Naturgeräusche verschluckt.

Schafft ihr es, eine Natur-Melodie auf dem Xylophon zu spielen?

5

Büel

Hier hat man einen schönen Ausblick über das Dorf. Meine Familie, die von Schorsch, haben in dieser Zeit mehrere grosse Häuser gebaut. Aber wo sind sie denn?

Schaut durch die Fernrohre. Findet ihr zwei Häuser der Familie von Schorsch?

6

Sust

Jetzt sind wir in der Säumerzeit. Pferde schleppen Waren auf dem Rücken über die Pässe. Aber oh Schreck! Wegen des Wirrwarrs sind alle Pferde verschwunden.

Helft die Waren mit dem Magnet sicher über den Pass zu bringen. Schafft ihr es auch wieder zurück?

7

Dorfplatz

Ajajaj, hier auf dem Dorfplatz ist was los. Aber was ist das? Da haben sich ein paar andere Zeitreisende eingeschlichen. Kein Wunder ist so ein Wirrwarr.

Findet alle fünf Personen, die nicht in die Säumerzeit passen.

Habt ihr alle Markierungen beisammen? Dann habt ihr es geschafft. Das Wirrwarr ist gelöst und die Belohnung gehört euch!

Ihr könnt sie mit eurem Plan an einer dieser Stellen im Dorf abholen:

Gästeinformation Viamala
Hotel Speluca
Hôtel Bodenhaus
Volg Splügen