

N51°25.940 – E007°04.990
Ruhrhalbinsel – Der Zwerg von Überruhr
Die 5 Steinweisen

Die Sage

„Es war einmal ein Zwerg. Der lebte auf einer Anhöhe über der Ruhr. Der Zwerg war bei den Leuten ein angesehener Zwerg, denn er konnte viele schöne Dinge. Er grub die tiefsten Stollen und holte für die Leute die schönsten Edelsteine und die besten Erze aus dem Berg. Er verstand sich auch in den schwierigsten Gewerken und zauberte mit viel Geschick die elegantesten Möbel und festesten Mauern. Den Bauern half er bei Aussaat und Ernte, und wurde mal ein Tier krank – der Zwerg wusste Rat. Die Leute nutzten seine Fertigkeiten gar fleißig aus, und gaben dem Zwerg für seine Dienste grad soviel, dass er davon leben konnte. Aber der Zwerg war zufrieden – wurde er doch hier nicht, wie schon so oft an anderen Orten, wieder fortgejagt. Auch hatte er mit den Tieren und Bäumen des Waldes Freundschaft geschlossen und lebte gerne über der Ruhr.

Eines Tages aber wurde er krank. Die Leute wurden ungeduldig, da der Zwerg nicht wie sonst seine Dienste verrichtete. Sie schimpften auf ihn und gaben ihm keinen Lohn mehr. Des Nachts höhnten einige von ihnen sogar vor seiner Türe.

Nach einiger Zeit – der Mond machte sich einmal fett und verschwand dann wieder – klopfen die Kinder des Ortes an seine Tür, um nach ihm zu sehen – erzählte er doch gar die tollsten Abenteuer. Die Türe stand offen; so gingen sie hinein. Doch sie fanden das Haus verlassen. Als die Leute das hörten, wehklagten sie über ihr Schicksal. Hatten sie doch nun Niemanden mehr, der ihnen zur Hand gehen oder Rat geben konnte. Sie fügten sich und sahen in eine beschwerliche Zukunft.

Die Kinder und einige verständige Dorfbewohner aber sorgten sich um den Zwerg. Irgendwo musste doch ein Hinweis zu finden sein, wo er abgeblieben war. So kletterten sie auf die Anhöhe über der Ruhr und machten sich auf die Suche...“

Anleitung – LICHT AUS!!

Parke dein Gefährt bei **N51°25.940 – E007°04.990**. Gehe in den Park. An den Beeten am Eingang des Parkes gehen drei Wege ab. Folge den Reflektoren (Streifen) des rechten Weges bis zum reflektierenden Dreieck (Achtung Aufgabe!). Auf deiner linken Seite findest du einige Mauerreste der Zwergenschmiede. Leuchte das helle Feld mit deinem Strahler einige Zeit gut an und dann **LICHT AUS!!** Jetzt weißt du, worum es hauptsächlich in dieser Nacht geht. Gehe weiter bis zum nächsten Dreieck – es ist nicht weit. Auf der linken Seite des Weges findest du eine weitere große Ziegelmauer und an deren Fuße ...

Die Stollen

„Die Suchenden gingen zunächst zum Bergwerk und schauten dort. Doch sie fanden die zwei Stollen eingestürzt. Mit einiger Mühe konnten sie die Trümmer wegräumen und feststellen, wo der Zwerg zuletzt gearbeitet hatte.“

(Benutz deine Handschuhe – Leuchte rein und dann: **LICHT AUS!!**)

A = __ [Linker Stollen = 3] oder [Rechter Stollen = 9]

„Durch einen Seitenstollen krabbelten die Suchenden weiter und fanden einen Hinweis. Sie kamen auf der Anhöhe wieder ins Freie.“

(Gehe von deiner Position etwa 47m 263°, krabbel durch den „Stollen“ und finde die erste Zahl. Doch pass auf – die Zahl ist nicht das, was sie zu sein scheint. Also **LICHT AUS!!**)

L1 = __

Gehe nun wieder zum Eingang und benutze den linken Weg.

Die Steinfigur

„Die Kinder fragten alle Leute des Umlandes, ob sie den Zwerg nicht gesehen hätten, Doch viele kannten ihn nicht. So fertigten sie eine Figur aus Stein mit den Gesichtszügen des Zwerges an und zeigten sie den Leuten.“

(N51°26.0[A-2]8 – E007°04.[A]77

Unterhalb des Rhododendron mit Reflektor im Bodencontainer unter Baumscheibe:
Figur mit Hinweis – **LICHT AUS!!**)

B = __ [Figur]

„Eine alte Frau hatte dem Zwerg wohl etwas zu Essen gegeben. Am steinernen Tisch fanden sie einen weiteren Hinweis.“

(Gehe 43m nach Norden – **LICHT AUS!!**)

L2 = __ [Tisch]

Die Bäume

„Nun gingen sie in den Wald und fragten die Bäume. Die Bäume drängten mit ihren Stämmen dicht an sie heran. Sie wussten nicht, wo der Zwerg sein könnte. Doch sie zeigten ihnen den Weg zu einem engen Freund.“

(N51°26.180 – E007°0[B].062

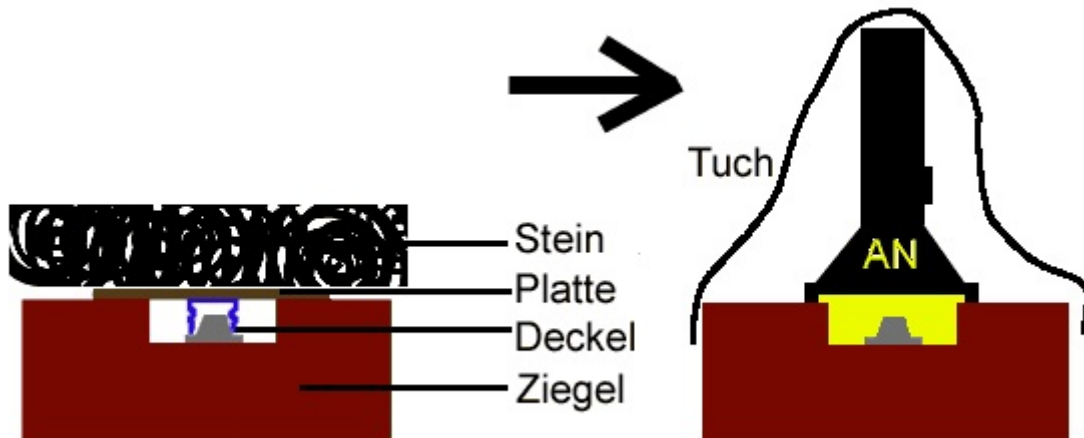
Stell dich „in den Baum“ und finde den richtigen Weg – **LICHT AUS!!**

Gehe nun den angezeigten Weg bis zur vierten Bank.)

Das Glühwürmchen

„Den Weg zu diesem Freund zu finden, war nicht leicht. Sie mussten klettern. Und dann benutzten sie die Lichtklingel. Kurz darauf erschien der Freund – das Glühwürmchen – und wusste Rat.“

(Über die vierte Bank nach oben klettern und bis nach hinten links an die Mauerecke gehen. Dort findest du die Lichtklingel unter einer Steinplatte.



Stein, Platte und Deckel entfernen. Strahler benutzen und mit Tuch abdecken. Das Glühwürmchen erscheint in 15m Entfernung, wenn alles dunkel ist.)

„Das Glühwürmchen zeigte sich freundlich und schickte sie zur Weise des Waldes, die an einer tiefen dunklen Stelle wohnte. Doch die Weise schüttelte sich und zeigte ihnen den Weg zur Villa des Grafen. Vielleicht war dort der Zwerg eingekehrt?!“

(Finde die Weise in der Mauer; ermittle Tiername; Anfangsbuchstabe*4 ergibt C = ____ und gehe etwa C Meter weiter, um zur Villa zu gelangen – Reflektor am Baum und hellerer Deckstein in der Mauer)

Die Bibliothek

„Also fanden sie die Villa und wurden in die Bibliothek geführt. Der Zwerg musste hier gewesen sein, denn sie konnten seine Spuren entdecken.“

(Der Zwerg hat einen Abdruck hinterlassen! Der Anfangsbuchstabe des Körperteils steht im Alphabet an welcher Stelle? **LICHT AUS!!**)

D = ____

Ein Möbelstück leuchtet nicht. Welche Farbe hat es?

Anfangsbuchstabe im Alphabet?

E = ____

„Der Graf schickte sie zu einem alten Gehöft, von dem nur noch die Grundmauern standen. Dort wollte der Zwerg eine alte Kiste holen, sagte der Graf. Die Suchenden wurden daraufhin sehr aufgeregt und fragten sich, was es wohl mit dieser Kiste auf sich habe.“

Die Ruine

„Viel stand nicht mehr von dem einst stattlichen Hof. Nur ein Teil hielt noch den Unbilden des Wetters stand. Dahinter fanden sie einen weiteren Hinweis. Nun wussten sie, dass der Zwerg noch mal nach Hause gegangen ist.“

(N51°25.[D][A]2 – E007°0[E-2].194

Die Rampe rauf bis zur nächsten Weggabelung. Vom Zaun aus leuchten.)

F = __

Das Zwergenhaus

„Spät in der Nacht gelangten sie zum Haus tief im Wald. Es brannte noch ein Licht. Doch als sie sich näherten, verlöschte es. Als sie eintraten, war es still im Haus. Auf dem Tisch lag ein Brief:

Liebe Freunde,

macht euch keine Sorgen. Ich fahre nun in wärmere Gefilde, um meine Lunge zu kurieren.

Liebe Grüße
Euer Zwulf

PS: Ich habe euch etwas dagelassen.

Froh darüber, dass es sich der Zwerg gut gehen lassen wollte, machten sie sich auf die Suche nach dem Vermächtnis. Ein Hinweis im Haus brachte sie auf die richtige

(N51°2[F-1].033 – E007°0[F-3].[A][A]8

Bodencontainer unter Holzscheibe bei Reflektoren. Nichts drin? Doch: „Greif Rein“!

Finde die Zahl im Haus

G = __

Gehe etwa 25m 103° und finde die Zahl in der Hütte - **LICHT AUS!!**

L3= __

Das Vermächtnis

„Die Spur führte sie nach draußen hinter das Haus. Dort sahen sie das Zeichen und gruben zwei Ziegelsteine tief. Unter dem Fundament fanden sie eine Zwergenkiste. Sie erfreuten sich an den Kostbarkeiten, nahmen sich einige und legten die Kiste wieder zurück. So lebten sie sorgenfrei bis an ihr Ende. Nach ein paar Wochen bekamen sie Post von Zwulf...“

(N51°2[G+2].[L3][F]8 – E007°0[G+2].[F-E]0[G+B]

Finde Fundament. Am Zeichen grabe zwei Ziegelsteine tief und finde die Dose.)

Ende