

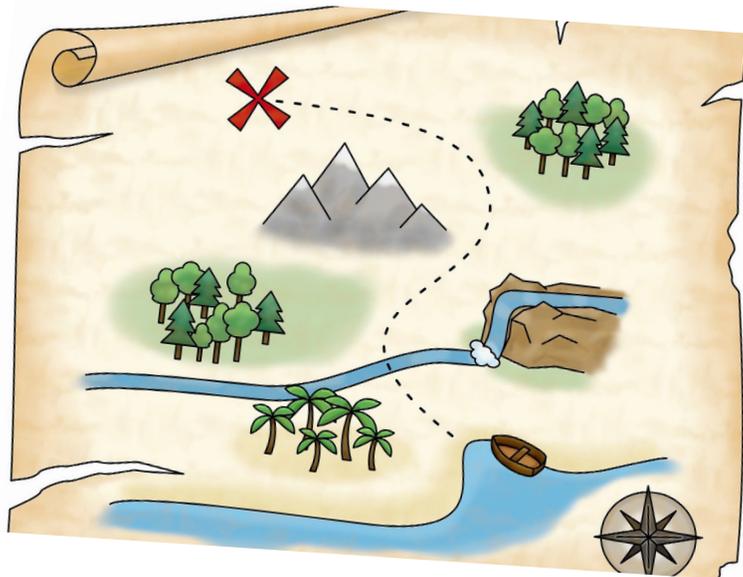
Hallo,

Du glaubst nicht, was mir heute passiert ist. Als ich aufwachte, lag ich auf einem fremden Blatt. Langsam schaute ich umher; es sah ganz anders aus als auf Escargio, dem Schneckenplaneten. Dort lebe ich nämlich in einem grossen Erdloch mit meinen Eltern und meinem kleinen Bruder Jakob. Doch hier angekommen, war alles so farbig und laut. Ich rief nach meiner Mutter, meinem Vater und nach Jakob, doch niemand antwortete. Also beschloss ich, mich auf die Suche nach ihnen zu machen und herauszufinden, wo ich hier gelandet war.

Doch wo sollte ich anfangen? Damit ich den Weg zurück wieder finde, habe ich mir immer wieder aufgeschrieben, wo ich durchgekrochen bin. Und jetzt bin ich ganz weit weg von dort wo ich aufgewacht bin und weiss nicht mehr wie weiter. **DU MUSST MIR HELFEN!! BITTE SUCHE MICH UND HILF MIR, MEINE HEIMAT WIEDER ZU FINDEN.** Du musst nur den Hinweisen folgen und dann bist du schon bald bei mir.

Bis bald,

Dein Willy



### Schleimspur 1:

Gehe vom Bahnhof zum Start der langen Strasse, die auf beiden Seiten mit Bäumen gesäumt ist. Stoppe beim Kino und schau in Laufrichtung aufwärts ...

... inmitten der schönen Bäume der Allee steht ein Gedenkstein mit vielen Namen darauf. Ich will sofort sehen, was da geschrieben steht ...

### Schleimspur 2:

Aha, jetzt weiss ich, was das für Leute sind, deren Namen eingraviert sind! Du auch? Auf der Seite des Steins, die zur Strasse zeigt, habe ich mir ein kleines Rätsel ausgedacht. Notiere die folgenden Buchstaben:

1. Vorname, 3. Buchstabe = \_\_\_\_

3. Vorname, 4. Buchstabe = \_\_\_\_

10. Vorname, 1. Buchstabe = \_\_\_\_

5. Vorname, 9. Buchstabe = \_\_\_\_

Die Lösung brauchst du auf der nächsten Seite ...



### Schleimspur 3:

Gehe nun (Lösung von Schleimspur 2) \_\_\_\_\_ Bänklein in der Allee weiter. Stell dir vor wie lange ich da kriechen muss ... phu... Jetzt stehst du an einem Autokreisel. Diese Schilder sehen interessant aus. Gehe zum mittleren der drei Schilder. Aber Vorsicht: Achte auf den Strassenverkehr und benutze die Fussgängerstreifen! Kannst du mir sagen, was das Schild mit der Frau und dem Kind bedeuten könnte?



Wer möchte, läuft nun eine Zusatzschleife bis zur Lerchenfeldstrasse 10. Hier hat es einen Laden, dessen Name aus vier Buchstaben besteht und das Gegenteil eines Erwachsenen ist. Von Mo - Fr darfst du zu den Öffnungszeiten eintreten und erhältst beim Nennen des Code-Wortes «Such Willy» eine kleine Überraschung. Laufe anschliessend denselben Weg zurück bis zur Fussgängerzone beim Hotel Schwanen. Ohne Zusatzschleife geht es nach dem vorhin entdeckten Strassenschild mit Frau und Kind direkt weiter mit Schleimspur 4 ...

### Schleimspur 4:

Siehst du die dunklen Vierecke auf dem Boden? Ich krieche darüber und nach dem 3. Viereck entdecke ich einen Stern am Boden! Was die Schrift wohl bedeutet? Es hat auch noch eine Jahreszahl. Wie heisst sie? \_\_\_\_\_

Nun krieche ich weiter über 23 Vierecke! Siehst du meine Schleimspur am Boden? Siehst du auch rechts den braunen Wegweiser zum Stadtweiher? Dort will ich hin! Geh weiter über 18 Vierecke bis zum zweiten braunen Wegweiser ...



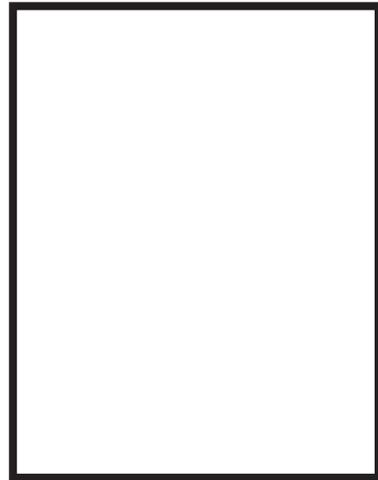
### Schleimspur 5:

Der Wegweiser zeigt in eine Nebenstrasse. Von hier aus kannst du ein Haus mit der Nummer 22 sehen. Biege vor dem Haus rechts ab. Folge dieser Richtung der Strasse und achte am Ende auf einen Hydranten am Strassenrand. Ich habe die Nummer vergessen, die darauf stand. Kannst du mir helfen und sie hier aufschreiben?

\_\_\_\_\_

### Schleimspur 6:

Wow, hier gibt es aber schöne Häuser! Und diese Fensterläden! Ich sehe ein lustiges Haus mit einem Dach wie eine Treppe und krieche darauf zu. Zeichne doch das Muster der Fensterläden in dieses Kästchen, damit ich eine Erinnerung habe.



### Schleimspur 7:

Hier siehst du eine Holzbrücke mit ganz vielen Schlössern dran. **Am Anfang** der Brücke gibt es eine Tafel mit verschiedenen Enten drauf. Zur Auflockerung habe ich ein Rätsel für dich.

Die Buchstaben der richtigen Antwort ergeben ein Wort. (Die Reihenfolge musst du aber selber finden). Die Lösung brauchst du für den Hinweis.

Welche Ente findest du auch in Spanien?

- Löffelente (KIS)
- Kolbenente (SCH)
- Mandarinente (CH)

Die Brutzeit der Kolbenente ist ...

- länger (ER)
- kürzer (IS)
- gleichlang (RE)

... als diejenige der Baikalente

Welcher lateinische Name der folgenden Enten enthält die wenigsten «s»?

- Trauerschwan (SO)
- Kappensäger (LA)
- Spiessente (FI)

Hast du alle Lösungen gefunden, wandere zuerst wieder über die Brücke zurück, bevor du den nächsten Hinweiszettel liest.



### Schleimspur 8:

Nun brauchst du dein Lösungswort. Ganz hier in der Nähe des Weihers habe ich nämlich die geheime Höhle des \_\_\_\_\_ entdeckt. Findest du sie auch? Aber Achtung, wenn du kein Wasser mehr siehst, bist du zu weit gegangen.



### Schleimspur 9:

Nun krieche ich eine lange Treppe hinauf, die genau so heisst wie die Waffe eines Ritters. Weisst du was ich meine? Die Treppe führt durch ein Gebäude hindurch. Phuu, ist das kalt! Auf Escargio ist das Wetter um einiges wärmer. Wie ist das Wetter bei dir? Ganz in deiner Nähe findest du eine Wetterstation. Notiere die aktuelle Temperatur. (Welche Einheit gehört dazu?)

\_\_\_\_\_

Laufe nun ein Haus weiter Richtung Hof zu Wil und stoppe beim Info-Center: Hier darfst du dir aus der Schatzkiste (vor dem Eingang) ein Geschenklein nehmen. Den Code für das Schloss an der Schatzkiste erhältst du, wenn du die letzte Ziffer der Lösung von Schleimspur 4 und anschliessend die zwei letzten Ziffern der Lösung von Schleimspur 5 nacheinander eingibst. Viel Glück ...

**Hinweis:** Der Weg kann hier nach Belieben unterbrochen und bei anderer Gelegenheit fortgesetzt werden. Wer noch fit ist, nimmt die zweite Hälfte des Weges auch gleich in Angriff. Begleitpersonen sensibilisieren bitte die Kinder, den Code nicht weiter zu erzählen und das Schloss wieder zu schliessen. Nachfolgende Kinder freuen sich ebenfalls über einen Inhalt in der Schatztruhe!



### Schleimspur 10:

Die Treppenkriecherei macht mich durstig ... Aber der Brunnen, an dem ich vorbeikomme, ist zu hoch. Boah, da ist ja ein Bild von mir! Naja fast, wenn du dich ganz gut umschaust findest du ein Wappen mit meinem Häuschen drauf. Rechts davon sehe ich ein uraltes, grosses Gebäude. Das Tor steht offen. Natürlich muss ich nachschauen, was es da drin zu sehen gibt.



### Schleimspur 11:

Mutig krieche ich hinein. Ein bisschen mulmig ist mir schon. Ich schaue mich um, wo es etwas Feines zu trinken gibt. Ich schleime zu dem Raum, wo es ganz viele Treppen hat und suche überall. Dort finde ich zwar nichts zum Trinken, aber da gibt es ein Modell, welches zeigt, wie man ein spezielles Getränk herstellt. Sie nennen es Bier. Schau dir die untersten beiden Stockwerke des Modells an. Wie viele Treppenstufen hat es da insgesamt? \_\_\_\_\_



### Schleimspur 12:

Leider finde ich nichts zum Trinken. Komm mit mir wieder denselben Weg nach draussen, wo du reingekommen bist. Ich will aber nicht in die gleiche Richtung, aus der ich gekommen bin. Also krieche ich nach links. Was sich wohl hinter dem kleinen Torbogen befindet? Hoppla! Beinahe überfährt mich ein Auto! Pass bitte gut auf die Autos auf!

### Schleimspur 13:

Oh ein gelbes Schild, darauf steht «Hofatelier». Wenn du dieses Schild sehen kannst, läufst du in die richtige Richtung. Aber Achtung: Überquere zuerst den Fussgängerstreifen! Doch, was höre ich da? Klingt wie wenn eine Horde Rennschnecken über den Boden donnert. Auf einer riesigen Wiese erspähe ich komische 4-beinige Tiere. Ich habe von ihnen schon gehört. Ihr Menschen nennt sie Pferde. Hier werden sie also trainiert. Fast wie bei uns in Escargio mit unseren Rennschnecken.



### Schleimspur 14:

Uii jetzt muss ich aber langsam echt weiter. Ich weiss ja immer noch nicht, wo ich bin. Ich krieche einfach geradeaus weiter.

Nach dem Trainingsplatz entdecke ich einen lustigen Strassennamen. Da sind zwei Gegensätze drauf. Weisst du welches Strassenschild ich meine? Schreibe den Namen auf!

\_\_\_\_\_

Dieses Bild hilft dir vielleicht:



### Schleimspur 15:

Ich folge dem lustigen Strassennamen. Endlich, ich höre Wasser. So schnell ich kann, krieche ich zu dem Brunnen mit der Zahl

\_\_\_\_\_. Ich beschliesse, den steilen Hügel hinaufzukriechen. Folge diesem Strassennamen, auch wenn andere Wege wegführen. Ächz, ist das anstrengend! Bei dieser Wegkreuzung musste ich eine kleine Verschnaufpause einlegen. Du auch? Ich denke, ich folge mal diesem rot-weissen, runden Schild.



### Schleimspur 16:

In Gehrichtung links siehst du zwei Stromkasten. Auf dem ersten sind in schwarzer Schrift zwei Zahlen aufgedruckt. Zähle diese beiden Ziffern zusammen und füge beim Resultat ein «0» hinten an. Was ist das Schlussergebnis? \_\_\_\_\_

### Schleimspur 17:

Gehe nun geradeaus in Richtung der blau-weissen Fussgängertafel und folge der Gasse nach oben. In der Zwischenzeit kannst du dir das überlegen: «Durch diese hohle Gasse muss er kommen, es führt kein anderer Weg nach Küssnacht». Kennst du dieses Zitat? Wenn ja, aus welcher Schweizer Geschichte kommt es?

W							M
---	--	--	--	--	--	--	---

T			
---	--	--	--

Achtung, wenn du eine Strasse antriffst, überquere sie vorsichtig und geh weiter geradeaus nach oben. Für diesen Weg habe ich wirklich lange gebraucht, aber du mit deinen flinken Füßen schaffst das ja locker in wenigern Minuten.



### Schleimspur 18:

Bist du am Ende der Gasse bei der zweiten rot-weissen Stange angekommen? Uff, endlich durchschnaufen. Kannst du dich noch an das Ergebnis beim Stromkasten erinnern? Wenn ihr richtig gerechnet habt, könnt ihr diese Zahl irgendwo am Boden auf der Strasse entdecken. Wenn du die grosse Zahl gefunden hast, gehe in ihre Richtung. Bist du am Strassenende angelangt, geh nach links bis die Strasse in einen Kiesweg mündet. Es steht dort auch eine Fahrverbotstafel. Wenn du nun geradeaus schaust, kannst du hinter Bäumen einen grossen Bauernhof entdecken. Ich krieche fröhlich da hin. Komm doch auch!

### Schleimspur 19:

Muuuh, muuh ... tönt es hier überall. Findest du heraus, was man auf dem Bauernhof alles kaufen kann?

Notiere dir die Dinge: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



### Schleimspur 20:

Nun hast du es fast geschafft. Gehe nach rechts um den Bauernhof herum und folge dem Kiesweg bis zu den roten Bänkli. Falls du auch so müde bist wie ich, darfst du dich hier kurz hinsetzen. Aber alle Achtung, das Ziel ist nun so nah wie noch nie. Du findest es ganz leicht, wenn du dem Kiesweg folgst. Tipp: Es ist sehr hoch!

### Ziel

Geschafft!!!

Wenn du noch Kraft hast, darfst du dich in die luftige Höhe wagen und die herrliche Aussicht geniessen.

Als ich hier oben angekommen war, sah ich in der weiten Ferne den Planeten Escargio!

Und ich sendete Signale aus, damit mich ein Raumschiff entdecken würde. Und tatsächlich, meine ganze Familie kam mich abholen und brachte mich zurück nach Escargio. Darum sehe ich dich jetzt von weiter Ferne ... Siehst du mich auch? Wenn dir diese Suche gefallen hat, erzähle deinen Freunden davon, damit auch sie eine interessante Wanderung durch Wil erleben können.

Liebe Grüsse Dein «Willy».

