

Piratäventyret – vi räddar Kapten Jack

Resa till Urtidsön, där vi träffar älvan Solstråle

Sagohjältarna har bra koll på den Magiska kartan, och tittar varje dag ifall det kommer någon ny ö. De väntar och längtar. Och till slut händer det... Det står Urtidsön. Genast börjar barnen spekulera. Vilka kan bo där och vad har hänt...? Miranda skickar även ett brev och en karta där vi kan se hur det ser ut på Urtidsön. Vi ska resa dit, träffa älvan Solstråle och ta reda på mer. Ååhh en älva det låter ju inte farligt. Men undra just vad Bellatrix har ställt till med på den ön. Vi läser på kartan att det finns ställen som låter roliga. Så nyfikna vi blir! Nästa sten vi behöver är grön och såklart vatten från en källa. Nästa dag får vi resekortet och så är det bara att ge sig av...



Vi tar med oss kartan, den kan nog vara bra att ha. Vi har även övat på klockan för det skrev Miranda att vi skulle. Varför vet vi inte, men vi vet att det är bra att göra som Miranda säger. När resekortet visat oss vägen så ser vi en ny Sagoport, det måste vara ingången till Urtidsön. Men det ser ut som om någon står precis innanför porten, man ser ett par fötter... försiktigt närmar vi oss.



Vi stannar framför porten, och så ser vi någon som blygt tittar fram. Gömmer sig och tittar fram igen, och sedan försiktigt ställer sig i öppningen och ser på oss. Det är älvan Solstråle. Vi frågar om vi får komma in på Urtidsön men då blir hon alldeles förskräckt. "Nej nej det går inte, då kommer ni allihop att somna!" säger hon. Så märkligt. Vi lyssnar när hon berättar. Jo Bellatrix kom hit till ön och har gjort så deras Urtidsklocka stannat, och då föll alla i en djup sömn. Bara Solståle klarade sig, hon är skyddad av ett speciellt halsband som Bellatrix gav henne. Vi funderar och säger att vi nog klarar oss för vi har också stenar som skyddar oss, Mirandas kraftstenar. En fröken vill testa först, och tveksamt släpper Solstråle in henne. Det fungerar, hon somnar inte (fast fröken lurar först) så då får vi alla komma in på ön.



Solstråle leder oss över en bro och fram till en stor vacker guldfärgad klocka. Det är Urtidsklockan förklarar hon, och nu har tiden stannat här på ön. Klockan måste vridas upp varje torsdag klockan 12 och det är Solstråle som brukar göra det. Men nyckeln till klockan är borta. Vi får veta att Bellatrix har två medhjälpare den här gången. Det är tidstjuvarna Tick och Tack. De har en gång i tiden bott på Urtidsön men fick inte vara kvar för de var inte snälla. Nu jobbar de åt Bellatrix och fick som uppgift att gömma

nyckeln. Solståle säger att en uggle varit här (Peo förstås) och talat om för henne att Tick och Tack gjorde ledtrådar till gömstället. Ledtrådarna ska finnas bakom klockorna på boställena här på ön.



Aha, då är det ju jättebra att vi har en karta över ön så vi kan hitta boställena. Solstråle måste vakta här vid porten så ingen kommer in. Hon verkar ledsen och rädd. Alla andra som bor här på ön sover i sina hålor och hon känner sig ensam. Men hon blir gladare av att prata med oss märker vi, särskilt när hon förstår att vi vill hjälpa till. Solstråle pekar på kartan hur vi ska börja gå. Hon varnar oss också, det kan hända att Tick och Tack flyger förbi över ön i sin tidsmaskin. Den låter högt, så om vi hör den ska vi slänga oss på



marken och låtsas sova. De är nämligen galna i tid, och reser runt på jakt efter klockor som de kan stjäla tid ifrån. Det låter knasigt, men vi lovar att akta oss. Så börjar vi gå längs stigen som kartan visar. Vi hinner inte så långt innan en fälla dyker upp. "Förhäxade repet" då ska vi i tur och ordning krypa under det. Det går såklart fint.

Strax därefter ser vi en skylt där det står **Storfotingarnas bo**, precis enligt kartan. Snart ser vi jättestora fotspår och en klocka. Man ser inte till några Storfotingar, de ligger väl och sover någonstans. Deras klocka står på kl 3, och bakom den sitter en lapp. Det måste vara ledtråden som Tick och Tack gjorde till sig själva. Kanske var de rädda att de skulle glömma var de gömde nyckeln. Vi läser –” *Här dansar de så glatt runt sin sten varje natt. Lite magi fick vi till, nu gör vi som vi vill. Gå lika många varv runt stenen som klockan visar. Buga sedan och säg: Tick och Tack, Tack och Tick se på stenen med din blick. Leta vid stenen.* Ok, vi ser stenen så vi bildar en cirkel runt den och gör som det står.



Vid stenen hittar vi ett symbolkort som vi tar med oss, och så går vi vidare. Nu ska vi till Pyttepaltarnas bo, vi följer stigen som kartan visar. Men vi hinner inte långt förrän vi hör ett högt ljud. Tick och Tacks tidsmaskin! Alla slänger sig ner på marken. Ljudet tystnar efter en stund, och då vågar vi oss upp och kan fortsätta att gå. Puh! Vi blev inte upptäckta. Snart kommer vi fram till **Pyttepaltarnas bo**, de syns inte heller till.



Så litet allting är i deras bo. Små sängar och andra möbler. Fast det ser mysigt ut. Deras klocka står på kl 7 och på ledtråden bakom den står det: –”*Flitiga som myror de är, man ser dem lite här och där. Hitta kärleksbjörken en bit bort, fast vårt steg är kort. Mät från*

björken lika många längder som klockan visar i riktning mot boet” Ok det är lite kluriga ledtrådar de gjort. Vi undersöker träden i närheten och hittar en björk som har ett hjärta på stammen. Det tror vi är kärleksbjörken, vi mäter därifrån och sedan gräver vi. Då hittar vi ett nytt symbolkort. Vi förstår inte hur vi ska använda dem, men vi samlar ihop dem först så kanske vi kommer på det sedan.



Nu ska vi gå till **Geggarnas bo**, det låter lite roligt och det tycker vi minsann när vi kommer fram till deras boställe. Men innan dess får vi se upp för både fällor och Tick och Tacks tidsmaskin, det gäller att vara på sin vakt här på Urtidsön. Hos Geggarna är det geggigt! De verkar gilla att bada och leka i geggga. Deras klocka står på kl 4 och på ledtråden står det: *”Till att bada i geggga och dy, säger ingen av dem fy. Leta efter ett träd med en symbol på. Se på deras geggiga bo. Gå från trädet lika många steg som klockan visar i riktning mot boet. Gräv!”*



Vi mäter och gräver, det är geggigt här! Men vi hittar ett symbolkort så vi är nöjda. Nu är det bara en plats kvar.

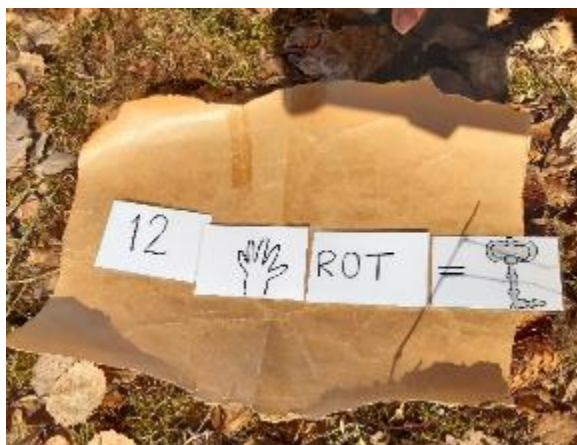
Enligt kartan ska det vara **Glufsarnas bo**. Det låter ju också roligt. När vi kommer fram till deras boställe börjar vi skratta. För här ligger det mat lite överallt, det hänger spaghetti på deras skylt. De måste verkligen glufsa i sig mat, det skulle man vilja se. Deras klocka

står på kl 10 och vi läser ledtråden. –"De äter och glufsar från morgon till kväll. Att de inte spricker med en enda smäll. Titta på klockan och se vad där står. Gå lika många steg som visarna spår. Gå mot ett ensamt och litet bi, så ska ni finna deras skafferi. Sök nyckeln där"



Vi är bra på det här nu, att tyda ledtråden och mäta rätt. Så vi hittar Glufsarnas skafferi, och där under potatisen ligger det sista symbolkortet. Nu har vi alla 4 men vi förstår ändå inte hur det ska hjälpa oss att hitta nyckeln. Kanske Solstråle kan hjälpa oss, vi lämnar Glufsarnas bo och försöker att inte kliva i deras matrester. Undra just hur deras bordsskick är och undra hur de ser ut...?

Vi har gått runt på ön, och kommer nu tillbaka till platsen där vi lämnade Solstråle. Vid Urtidsklockan. Hon blir glad över att se oss. Vi visar henne symbolkortet som vi hittat på de olika platserna. Om man lägger dem på rad så kan man läsa det som ett ord märker vi. "12 finger rot = nyckeln" Hmm... vet Solstråle något om det. Jo hon ser fundersam ut och säger att det finns en gammal rot här på ön som kallas för Tolvfingerroten.



Solstråle visar på kartan och pekar åt vilket håll vi ska gå. Vi var nära den när vi var hos Pyttepaltarna. Vi ger oss ivriga iväg, och lyckas hitta Tolvfingerroten. Den ser gammal och märklig ut. Den är nästan guldfärgad och har spretiga grenar som ser ut som fingrar, och det är 12 stycken! Ok då får vi leta här, utan att förstöra roten. Och då... hittar vi nyckeln! Wow!



De var allt kluriga de där, Tick och Tack. Men vi var klurigare, för nu har vi nyckeln och kan ge den tillbaka till Solstråle. Idag är det dessutom torsdag så då kan hon vrida upp klockan igen och få tiden att börja gå här på Urtidsön igen. Då kommer alla invånarna att vakna ur sin sömn. Det känns roligt att tänka på. Vi skyndar oss tillbaka till Solstråle för att lämna nyckeln. Hon blir såklart överlycklig. Nu är det ju också så att vi behöver vatten från en källa så det ber vi om. Solstråle fyller flaskan åt oss. Sedan är det kruxet med stenen som hon har runt halsen. Vi förstår ju att det är Jacks sten som Bellatrix tvingat Solstråle att vakta. Vi erbjuder henne att få en av våra kraftstenar från Miranda istället. Hon är tveksam men vill ändå pröva... Vi går tillsammans mot porten.



Det är minsann spännande. Nyckeln är tillbaka hos Solstråle där den ska vara, så hon kan få tiden att gå igen. Vi har den 3:e flaskan med vatten som vi behöver för att lösa förbannelsen över Kapten Jack. Nu är det bara stenen, den gröna... Solstråle är ändå rädd att hon ska somna om hon tar av sig den.

Vi går allihop ut genom porten så Solstråle kan stå i öppningen som hon gjorde från början när hon vaktade ingången. Vi ger henne en av Mirandas stenar och väntar på att få den gröna istället. Hon tänker på att det är Kapten Jack som behöver den, och bestämmer sig för att ta av den. Faktiskt låter hon lite kär när hon pratar om Jack. Och hon somnar inte! Mirandas kraft är stark. Så det är en glad Solstråle som vinkar farväl åt oss. Hon ser på solen att klockan snart är 12 och då är det dags att vrida upp Urtidsklockan. Vi måste skynda oss tillbaka. Vad tiden försvann här på ön. Det är nästan så man undrar om Tick och Tack stulit tid av oss utan att vi märkte det. Vi hinner en bit bort, sedan hör vi deras tidsmaskin igen. De ger sig inte, ja ja vi får låtsas sova en gång till. Vilket Äventyr detta blev!

