

Piratäventyret – vi räddar Kapten Jack

Miranda har bett oss att forska och lära oss om Pirater, innan vi får nästa uppdrag. Hmm, det låter spännande. Vi lånar böcker om Pirater, och sjunger sånger och så undrar vi vad som är på gång. En dag kommer det ett meddelande från ugglan Peo. Det står *"Hej Sagohjältar. Ert uppdrag närmar sig... Sök i er värld, vid en stor bäck nära er. Någon vill er något viktigt"* Vi funderar tillsammans och bestämmer oss för att gå ut på promenad till Vetlandabäcken, den ligger nära oss. Men vad ska vi leta efter, det vet vi inte... När vi kommer fram till bäcken så går vi långsamt framåt längs den, och spanar. Plötsligt ser ett barn något i vattnet. En flaska som flyter, den har fastnat i löv



Vi tar upp flaskan ur vattnet, och ser att det är någonting inuti. En flaskpost! Vem kan ha slängt den i vattnet, och var kommer den ifrån...? Nu blir vi nyfikna. Vi sätter oss i en ring och med stor spänning får vi ut lappen från flaskan.



Flaskposten har färdats till oss ända ifrån Sagovärlden. Den är från någon som heter Kapten Jack som sitter fast på en öde ö och kan inte ta sig därifrån. Det är klart att vi vill hjälpa honom, men vi behöver veta mer. Genast vill vi rådfråga Miranda. Vi gör ett försök att kalla på henne, men det funkar inte. Vi går hem och skriver ett brev till henne istället, som vi lägger i magiska fönstret. Vi får svar nästa dag, och ett resekort till Ensliga ön. Oj oj då kan vi resa dit. Vi får också en magisk fjäder som gör att vi kan gå på vatten!



Vi vill absolut resa till Ensliga ön. Den här gången tar vi med Mirandas kraft-stenat som skyddar oss från allt farligt. Man vet ju inte vad som kan hända. Den magiska fjädern ska strykas över allas fötter innan resan. Sedan tar resekortet oss ut i Sagovärlden... Vi går tills vi ser en Sagoport. Är det Ensliga ön som finns därinne, det tror vi. Nyfikna går vi in och spejar oss omkring. Lite längre bort ser vi en koja, vi går närmare.



Då ser vi plötsligt någon. En Pirat kommer gående emot oss, vi blir nästan lite rädda. Men han verkar vänlig, fast förvånad. "Vad är ni för små landkrabbor?" undrar han. Det är Kapten Jack förstår vi. Han ser inte så glad ut, men han skiner upp när vi berättar att vi hittat hans flaskpost. Jack berättar vad som hänt honom. Kapten Jack har nyligen blivit utvald av Stora havsrådet till att vara **Härskaren över de 7 haven**. Det betyder att han får bestämma viktiga saker. Den som blir härskaren får ett speciellt bälte med 4 ädelstenar i. De är i olika färger och står för Glädje, Mod, Respekt, Tillsammans. Detta är viktiga saker och ädelstenarna ska ge extra kraft. Vi lyssnar noga på Kapten Jack.



Vi får veta att det finns en pirat som är mycket avundsjuk på att Jack blev härskare. Hon heter **Bellatrix** och är inte snäll! Kapten Jack och hans besättning var ute på en resa, och stannade till här på Ensliga ön. Då blev de plötsligt överfallna av Bellatrix och hennes gäng. Hon hade en stor gammal bok som hon läste en trollformel ur. Plötsligt blev Jack som förstenad och kunde inte röra sig. Bellatrix slet ädelstenarna ur bältet, tog hans män med sig och kastade ännu en förbannelse på honom innan de lämnade honom ensam kvar och seglade elakt skrattande iväg. Efter en stund kunde Jack röra på sig.

Men då upptäckte han att vattnet börjar koka så fort han närmar sig det. Han pekar på oss och undrar varför vi kan stå i vattnet. Ja vi kan ju gå på vatten tack vare fjädern, och vattnet kokar inte för oss. Så det var nog förbannelsens fel som Bellatrix slängde på honom. Stackars Kapten Jack, vi tycker verkligen synd om honom.



Nu vill vi berätta att vi är här för att försöka hjälpa till. Jack ser lite fundersam ut, han tycker vi är små. Vad kan vi göra mot Bellatrix och hennes piratgäng! Men han vill gärna att vi försöker. Då måste vi hitta de 4 ädelstenarna så att Jack kan sätta dem i bältet igen, de ska ge honom extra krafter. Samt bryta förbannelsen som gör att vattnet börjar koka. Hmm det här blir knepigt, vi vet ju inte var vi ska leta. Men vi är Mirandas hjälpredor, hon kan nog ge oss råd.

Jack säger bestämt att om vi ska fara omkring bland pirater, då måste vi åtminstone ha piratnamn så vi låter lite farligare mot dem vi möter. Han är bra på att ge namn, säger han. Barnen får kliva fram en i taget och säga sitt namn och Jack lägger svärdet på deras huvud och ger dem ett namn. Det är både roliga och farliga namn. Vad påhittig han är Kapten Jack. Vi skriver upp alla namnen så vi kommer ihåg dem, även till barnen som är lediga eller sjuka idag. Nu verkar Jack lite gladare, och innan vi tar farväl lovar vi att ta med något att äta nästa gång vi kommer.



Hemma på förskolan vill barnen kalla på Miranda så att vi kan rådgöra med henne. Redan nästa dag samlas Sagohjältarna, och sjunger sången för att kalla fram henne. Det fungerar! Miranda kommer, och hon har spännande saker med sig... Dessutom vet Miranda viktiga saker om Bellatrix, så vi lyssnar noga.

Miranda är förundrad över att flaskposten kunde komma till vår värld från Sagovärlden... Hon har med sig en karta som visar alla världshaven, och dessutom är kartan magisk. Sagovärldens hav gömmer sig bakom de verkliga haven. Bellatrix och hennes pirater har seglat runt och gömt de 4 ädelstenarna på 4 olika öar. Miranda vill att vi reser till en ö i taget för att leta. Hon kommer att skicka resekort samma dag som det pluppar upp en ö på den magiska kartan. Men det finns viktiga saker att tänka på...



Bellatrix har gjort fällor (med hjälp av magi) på de olika öarna, för att stoppa de som försöker hitta ädelstenarna. Som tur är vet Miranda hur man kan klara fällorna... innan larmet går till Bellatrix. Vi får en beskrivning på fällorna så vi kan träna på detta innan det blir dags att resa. En annan viktig sak är att när vi är på öarna måste vi hitta en källa som vi ska ta med oss vatten ifrån. Detta vatten behövs på något vis för att lösa förbannelsen med det kokande vattnet. Vilken tur att Miranda också kan magi, vi ska nog lösa det här tillsammans. Hon får höra våra piratnamn, och så lovar vi att träna på fällorna. Nu är det bäst att hålla koll på den magiska kartan, så vi inte missar om det pluppar upp något. Vi hänger den i korridoren.

