

SO WIRST DU KÖNIG!

Zugegeben: Die Idee ist geklaut. Und schon ziemlich alt. Aber sie funktioniert eben auch super: König wird man mit einem Schwert!

Ist ja logisch, oder? Dass man für so eine goldene Krone irgendwas machen muss? Dass man die nicht für umsonst bekommt? Das ist nämlich immer so. Vielleicht hat es früher mal genügt, wenn du im Tausch für die Krone eine goldene Gans anbringst oder jemanden wachküssst, der schon 100 Jahre schläft. Aber wer heute herrschen will – in Pirna! – der muss richtig was können... Und das geht nur mit einem Schwert!

Die Sache hat nur einen klitzekleinen Haken: Es muss ein besonderes Schwert sein. Eins mit Zauberkräften, die dich unbesiegt machen. Wie Excalibur, das Schwert von König Artus. Die Geschichte geht so: Artus war der Sohn des englischen Großkönigs Uther Pendragon. Nach dem Tod seines Vaters brachte er das magische Schwert in seinen Besitz und wurde selber König. Ich sag dir: Damit musste er bloß mal kräftig auf den Tisch hauen – schon war's mucksmäuschenstill in der Tafelrunde, und kein Ritter hat sich mehr getraut herum zu scheppern oder irgendwelches Blech zu erzählen. So



Ein gefährliches Ding würde natürlich niemand im Stadtmuseum oder bei Oma Gunhild im Wäschekorb aufbewahren. Das ist eine Aufgabe für Spezialisten wie Merlin, den Zauberer! Als Artus noch klein war, hatte Merlin das Schwert Excalibur an sich genommen und in einen verwunschenen Stein gestoßen. Da steckte es fest, bis der junge Prinz erwachsen und reif für den Thron war. Und weil es sonst niemand aus dem Stein bekam, hatte England erstmal keinen König mehr.

Jetzt pass auf: Die Geschichte geht nämlich noch weiter – in Pirna auf dem Sonnenstein! Ob du's glaubst oder nicht: Da gibt's auch so ein einwandfrei und bombig festgezaubertes Königsschwert! Es ragt in einer stillen Ecke am Schlossberg zur Hälfte aus einem Sandsteinblock und rührt sich nicht. Bis eines Tages jemand mit Superkräften oder einem Zauberdiplom kommt und es rauszieht. Von allen geheimen Dingen auf meiner Schatzkarte ist dieses Schwert das absolut allerberühmteste. Weil es bisher noch keiner – wirklich niemand! – geschafft hat, seinen Zauber zu knacken. Woher ich das weiß? Ganz einfach: Weil es da steckt. Und weil Pirna nur ein Stadtoberhaupt hat – und keinen König. Deine Chance!



EINEN BERG VOLL GOLD ...

... findest du in jedem Märchenbuch. Aber unseren Sonnenstein definitiv nicht! Am Schlossberg sind nämlich lauter magische Schätze versteckt – keine normalen, sondern Dinge, wo du in die Vergangenheit guckst, fingerbreite Irrwege suchst, Äpfel und Birnen verstehen lernst oder sogar König von Pirna wirst. Eben Sachen, die nicht bloß dumm in der Sonne glänzen, sondern eher so'n bisschen... ähm... Licht unter die Mütze bringen. Bevor ich noch mehr verrate – Meine Schatzkarte zeigt dir den Weg!

Ich heiß übrigens Pine. Hi!



Pines Notiz-Blog:



Herausgeber:

Stadtverwaltung Pirna, www.pirna.de

Gestaltung:

Jens Dauterstedt, Prugger Landschaftsarchitekten

Redaktion:

Draussenzeit

Mehr Infos:

Kultur- und Tourismusgesellschaft Pirna mbH TouristService Pirna, Am Markt 7, 01796 Pirna, Tel. 03501 556 446, touristservice@pirna.de

WAS ES NOCH ZU ENTDECKEN GIBT:



SPALIERBIRNEN haben es gerne warm im Rücken. Darum mögen sie Mauern, wo viel Sonne hinkommt. Guck mal, ob du welche findest.

Am Sonnenstein lebt ein kleiner Drache: der **FEVERSALAMANDER**. Siehst du einen?



EFEU ist giftig – aber trotzdem eine Heilpflanze. Apotheker wissen, wie man zum Beispiel leckeren Hustensaft daraus macht.



ROSEN sind die Königinnen unter den Blumen. Wahrscheinlich, weil sie so gut duften.

FLEDERMÄUSE bleiben tagsüber daheim und kommen erst in der Dämmerung raus. Auf dem Sonnenstein wohnen viele von ihnen – zum Beispiel in solchen Kästen.



Die **KOHLMEISE** verdankt ihren Namen der kohl-schwarzen Kapuze. Leicht zu erkennen ist sie aber auch wegen ihres gelben Bauchs.



FÜR SUPERCOOLE RUMTREIBER

30 fette Abenteuer in Pirna und der Sächsischen Schweiz, die du unbedingt erleben musst! Eine Turmuhr, die gleichzeitig richtig geht – und nach dem Mond. Kinder, die schon seit 450 Jahren Verstecken spielen. Ein Vulkan ohne Feuer. Eine Festung, die man nur ohne Waffen erobern kann. Ein Gang, der bis unters Meer führt. Und alles ganz in der Nähe! Hol Dir meinen Kinder-Reiseführer!

Infos: www.pine-pirna.de/buch



ABENTEUER AM SONNENSTEIN

PINES SCHATZKARTE



pirna
Landschaft voller Leben.

Im Herbst und Winter mit Häuschen abgedeckt



Ein echter Schatz: Diese uralten **MÜNZEN** gehören bestimmt den Zwergen. Also lass sie bitte, wo sie sind!

11



Glatter Durchschuss: Die Festung als **MURMELBAHN**. So kannst du sie ganz leicht erobern.

15

Malerisch: Finde die lustigste **STADT-ANSICHT** von Pirna. Kleiner Tipp: Sie wimmelt nur so vor lauter verrückten Geschichten und Leuten.

16



Wie der Regen vom Dach auf die Erde kommt: Finde die alten **WASSERSPEIER** der Festung.

17



Trost-Pflaster: Hast du auf dem Weg die bunten **GLAS-STEINE** verpasst? Hier gibt's noch mehr davon.

18



Für mehr Weitblick: Die **METALLPLATTE** zeigt dir, was es in der Umgebung zu sehen gibt.

2



Die Königs-Disziplin am Schlossberg: das magische **SCHWERT**. Wer es findet und aus dem Stein zieht, wird Herrscher von Pirna.

1



Schlaumeier: Wozu saure Äpfel gut sind, was Reben lieben und hassen und was sich Birnen im Frühling wünschen – das alles verraten dir die **SPRÜCHE IM STEIN**.

12



Zeitreise: Am Weißen Turm findest du eine **PLATTE**, welche die Festung zeigt, wie sie vor 400 Jahren aussah.

13



Eingang „Am Schlossberg“

Zugang vom Malerweg aus

Eingang am Hausberg

Treppe zum Schlossberg an der alten Feuerwache

Starkes Stück: Willst du wissen, wie dick und mächtig Pirnas **STADTMAUER** früher war? Hier kannst du drüberspringen.

14



Gestrandet: Warum der Slogan „Sandstein voller Leben“ gut zu Pirna passt – davon erzählt dieser **MUSCHELSTEIN**. Und mein Kinderreiseführer.

7



Getroffen: die tapfere **JUNGFRAU** von Pirna. Sie soll zwei Diebe überlistet haben, die ihre Familie bestehlen wollten. Mehr darüber weiß der TouristService am Markt.

6



Mit Kostbarkeiten gepflastert: Hier gibt's tolle **GLASSTEINE** und **MOSAIKE**.

5



Mit dem kleinen Finger: Schaffst du's, aus diesem **LABYRINTH** zu entkommen?

8



Versteckspiel: Der kleine **SALAMANDER** hat am Schlossberg viele Geschwister. Dieser hier wartet aber, bis du ihn gefunden hast.

9



Tarnung für die Katz: Such die kleine **VOGELTRÄNKE** mit dem Fischkopf.

4



Aber echt: Diese **NUGGETS** sind aus Bronze. Was stimmt daran nicht?

3



Wenn du Lust hast, dann zeichne deinen Weg zu den Schätzen in die Karte. Wo hast du angefangen und wo war Schluss? Die Ziffern stellen keine Reihenfolge dar.

