



ABENTEUERBERGE.

SPANNEND DIE NATUR ERLEBEN!

(Für Kinder von 5 bis 99 Jahren)

Die „**Abenteuerberge**“, unsere drei Erlebniswanderwege für die Familien, werden Ihre Kinder fesseln und faszinieren. Denn sie werden spielerisch die Natur entdecken (und vieles mehr) und wie Detektive allerlei Rätsel lösen.

„**Sturzflug**“, „**Hexenweg**“ und „**Forscherpfad**“ – so heißen die drei „**Abenteuerberge**“ in Serfaus, Fiss und Ladis!

Besorgen Sie sich in einem der drei Tourismusbüros, bei den Seilbahnkassen oder bei Ihrem Vermieter den „**Abenteuer-Rucksack**“ (Kautions Rucksack € 30,-, Wegbenützung kostenlos), und schon geht's los! Pro Weg benötigen Sie 1-2 Stunden und alle Wege sind leicht erreichbar – direkt vom Dorf aus (Ladis) oder über die Gondelbahnen (Serfaus, Fiss). Und am Ende gibt's für die Kinder für jeden Weg das Forscherzeugnis (vorausgesetzt, sie haben die Rätsel richtig gelöst!).



STURZFLUG

Gehzeit

ca. 1-2 Stunden

Höhenunterschied

ca. 100 Meter

Lage

Am „Komperdell“ beim „Murliwasser“ in Serfaus (erreichbar mit der Komperdell-Seilbahn – Ausstieg Mittelstation).



Flugzeug in Serfaus-Fiss-Ladis notgelandet!

Wegen eines Flugzeugwracks gab es bereits zahlreiche aufgeregte Anrufe in den Tourismusbüros von Serfaus-Fiss-Ladis. Dort wurden die Gäste allerdings darüber informiert, dass die Erklärung für dieses Wrack harmlos, aber dennoch abenteuerlich ist.

Ausgerüstet mit einem „Abenteurer“-Rucksack, der mit nützlichem Gerät, wie Kompass, Fernglas und anderen Utensilien sowie einer Zeitung mit Augenzeugenberichten bestückt ist, machen sich die Kinder auf den Weg zum Wrack. Je weiter sie vordringen, desto mehr der abgeworfenen Bordgegenstände entdecken sie. Wie ein Puzzle setzt sich die Geschichte zusammen und klären sich die näheren Umstände des Geschehens. Doch erst bei der Rückkehr in das Tourismusbüro erfahren die Kinder die gesamte Geschichte, wissen dann auch, ob der Pilot männlich oder weiblich war und wo er oder sie abgeblieben ist.



HEXENWEG

Gehzeit

ca. 1-2 Stunden

Höhenunterschied

ca. 430 Meter (abwärts)

Lage

Bei der Schönjoch-Mittelstation in Fiss (erreichbar mit der Schönjochbahn – Ausstieg Mittelstation).



Hexenhaus in die Luft geflogen und auf den Kopf gefallen!

Die Kinder starten, ausgerüstet mit einem speziellen Rucksack, der mit Fernglas, Lupe und Kompass sowie anderen nützlichen Utensilien bestückt ist, in Fiss. Der Weg hält zahlreiche Rätsel und Herausforderungen, aber auch märchenhafte Erscheinungen bereit, die mit Geschick und Findigkeit zu lösen sind. So sind ungewöhnliche Geräusche und Klänge zu erkennen und Hindernisse mit Balancieren und Klettern zu meistern. Die Kinder sehen rätselhafte Türen, bewegen Figuren, die hoch im Geäst versteckt sind, sehen Sessel und Spiegel, die in den Bäumen hängen. Situatives Denken, Kreativität und Ausdauer sind die Tugenden, die von den Kindern gefordert werden, bevor sie endlich das Hexenhaus erreichen. Und dort enträtseln sie die Geschichte hinter der Geschichte. Hexe Grisella Glockenkuss hatte sich beim Experimentieren vertan. Das Häuschen flog in die Luft und landete kopfüber auf der Erde. Die Gegenstände, die auf dem Weg überall standen und hingen und auch Teil der Rätsel waren, stammen allesamt aus dem Hexenhaus.



FORSCHERPFAD

Gehzeit

- von Ladis ca. 1-2 Stunden
- von Fiss ca. 2 1/2-3 Stunden

Höhenunterschied

ca. 170 Meter

Lage

- Oberhalb von Ladis (erreichbar über Beschilderung vom Ortszentrum, Dorfbrunnen, aus).
- Möglichkeit von Fiss: Seilbahn – Sägegasse – Beschilderung über Falterjöch-Villa.



Geheimnisvolles Baumhaus gibt Rätsel auf!

Bekannt ist nur, dass ein rätselhaftes Baumhaus im Wald entdeckt wurde. Auf dem Weg zum Baumhaus müssen die Kinder Trapperqualitäten entwickeln, um die zahlreichen Aufgaben zu lösen und Abenteuer bestehen zu können.

Sie begegnen riesenhaften Schnecken, sehen die Welt aus der Sicht einer Ameise, müssen Tierspuren erkennen und Tierfelle erfühlen. Selbst Kotpuren sind zu enträtseln, um dem Baumhaus Schritt für Schritt näher zu kommen. Das Forscherhaus, das schließlich entdeckt wird, ist der Traum wohl jedes Kindes und das Dokument des Erfindungsgeistes eines verschrobene[n] Forschers. Wer er war und was er wirklich tat, das erfahren die Kinder am Schluss dieser Geschichte.