

## „Magiczna przebudowa”

### Krzywnica (niem. Uchtenhagen)

Nad zamkiem w Uchtenhagen (dzisiejsza Krzywnica) wstawało blade zimowe słońce, oświetlając go swym słabym blaskiem. Zapowiadał się kolejny mroźny i ponury dzień. Właściciel zamku, Hass von Wedel, ciężko westchnął. Tegoroczna zima mocno dawała mu się we znaki, a kości bolały go od wiecznych przeciągów. Jego przodkowie, którzy zlecieli budowę zamku, zimą najczęściej wyjeżdżali do innych majątków, będących w ich posiadaniu. Dlatego też nie wyposażyli go odpowiednio do tej długiej i ciężkiej pory roku. W zamku brakowało kominków, pieców, a mury były cienkie i niezbyt szczelne. Zwłaszcza w licznych korytarzach i największych komnatach przeciągi były bardzo uciążliwe.

– Dość tego! – powiedział głośno Hass. - Pora zabrać się za przebudowę tego nieprzyjemnego zamczyska.

Jak jednak zabrać się do takiego zadania, kiedy w okolicy brak fachowych rąk do pracy, a drogi zasypane są śniegiem, uniemożliwiając dostawy materiałów czy przyjazdu któregoś ze słynnych średniowiecznych budowniczych? Hass nie chciał jednak czekać do lata. Był człowiekiem czynu i kiedy coś postanowił, chciał od razu przystępować do dzieła. Na początek więc zasięgnął języka wśród okolicznej ludności. Mieszkańcy z wahaniem wskazali mu leżący za wsią dom Wolframa Damerow. Była to dziwna postać – mimo, że od lat mieszkał w okolicy, z nikim nie rozmawiał i prawie wcale nie wychodził ze swojego domu. Krążyły o nim najróżniejsze, często zupełnie fantastyczne, opowieści. Uważano na przykład, że potrafi on przywoływać polne i leśne stworzenia, rozmawiać z nimi, a czasem wydawać im rozkazy i polecenia. Kiedy był młodszy często pomagał miejscowym w różnych pracach budowlanych i zawsze przy tym wykazywał się niespotykaną zręcznością i pomysłowością.

Hass nie wierzył tym opowieściom, ale nie byłby sobą, gdyby ich nie sprawdził. Postanowił osobiście porozmawiać z Wolframem i przekonać się, czy w miejscowych historiach jest choćby ziarno prawdy. Pewnego wieczoru odwiedził go w jego leśnej chacie. Damerow okazał się być nadzwyczaj rozmowny. Jedyнным tematem, którego nie chciał poruszać, były jego domniemane magiczne umiejętności. Obiecał przyjść do zamku następnego dnia, aby sprawdzić samemu co w nim nadaje się do poprawy.

Jak obiecał, tak zrobił. Spędził w zamku cały dzień, a po wieczornej kolacji zaproponował von Wedlom nietypową umowę. Zobowiązywał się w niej do przebudowy ich

zamku w krótkim czasie, z uwzględnieniem wszystkich życzeń właścicieli, za co miał otrzymać worek złotych talarów. Najważniejszym jednak warunkiem umowy było, aby pozostawić go samego w zamku na okres 10 dni. W tym czasie nikomu nie wolno było przebywać w pobliżu, a sami właściciele mieli nigdy nie pytać o sposób, w jaki prowadził swoje prace. Wedlowie byli podejrzliwi, bali się kradzieży cennych przedmiotów, które znajdowały się w zamku, ale kiedy mrozy nie ustępowały, postanowili przystać na warunki Wolframa. Wraz z całą służbą opuścili zamek, zostawiając w nim samotnego Damerowa.

Kiedy wrócili po umówionych 10 dniach, nie poznali miejsca, które od tylu lat było ich domem. Wnętrza były przytulne, w licznych kominkach płonął wesoło ogień, mury były grube i szczelne. Zniknęły też dokuczające im wcześniej przeciągi! Hass był zachwycony. Tak jak obiecał, o nic nie pytał tylko wręczył Wolframowi worek talarów dziękując za wykonaną pracę. Mężczyzna wrócił do swej chaty za wsią, a po pewnym czasie niepostrzeżenie zniknął z okolicy i nikt go więcej nie zobaczył.

Sam Hass wielokrotnie zastanawiał się, jaką mocą władał dziwny starzec, skoro udało mu się wykonać tak doskonałą pracę w zaledwie kilka dni. Nigdy nie poznał odpowiedzi. Miejscowi jednak przez następne pokolenia opowiadali sobie historie o tajemniczych światłach i dziwnych zwierzęcych odgłosach, które wydobywać się miały z opuszczonego przez Wedłów, na czas przebudowy, zamku.

### Zadanie 1.

Wymień jak największą ilość zwierząt mieszkających w twojej okolicy. Spróbuj zmienić się w wybrane przez siebie zwierzę i nadaj mu supermoc. Wykorzystaj tę moc by zrobić dobry uczynek lub pomóc np. w pracach domowych swoim bliskim, sąsiadom lub znajomym.

### Zadanie 2.

Pomóż Hassowi w rozwikłaniu tajemnicy przebudowy jego zamku - do dzieła! Stwórz własną opowieść i zapisz ją na osobnej kartce.

### Zadanie 3.

W Krzywnicy odnajdź pomnik „Dąbrusia”. Przyjrzyj się mu uważnie. Posiada on pewien atrybut. Potrzymaj go palcem prawej ręki. Od tej chwili, za każdym razem gdy spojrzysz na figurę „Dąbrusia” uśmiech nie zniknie z twojej twarzy!