

FOLGE DEM PFEIL UND GEH MIT LUCAS AUF DEN RÄTSEL-RUNDGANG.

Geh mit Lucas mit und hilf ihm bei seinem Abenteuer.

Heute wird er zum Detektiv und löst das Rätsel der roten Steine. Die gehören wohl nicht zur Mauer? Wer steckt dahinter?

Lucas liebt lesen. Die Geschichten der Detektivin Frau Schlammeier mag er besonders. Er möchte sein wie sie und malt sich im Kopf die tollsten Abenteuer aus. Lucas hat eine grosse Fantasie. In seiner Traumwelt ist alles möglich.

LUCAS



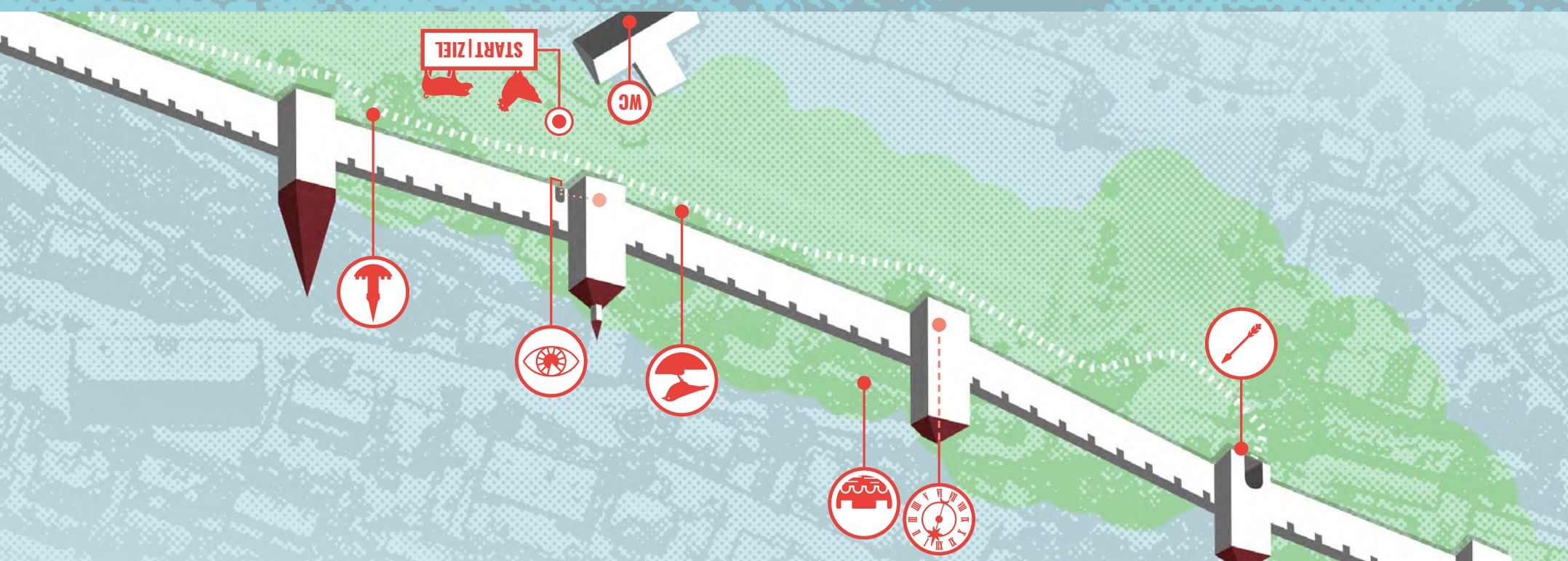
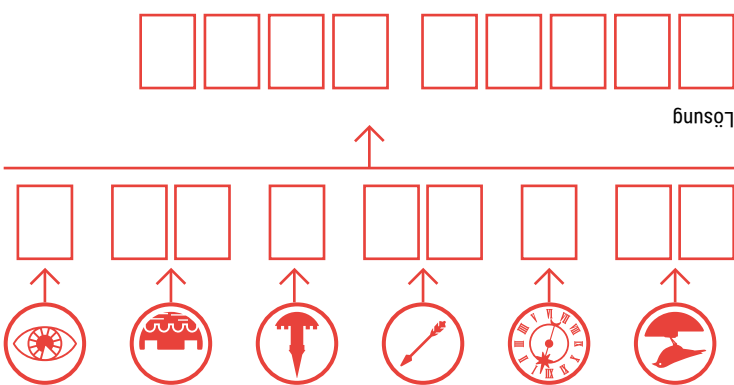
Für die Zukunft gibt es noch viele Rätsel zu lösen. Zum Beispiel weisen man noch nicht, wo es einen Graben vor der Mauer hatte und wo nicht.

Die Mauer birgt viele Rätsel. Einige hast du heute gelöst. Deshalb darfst du zum Beweis deine Broschüre prägen. Diese Prägung gibt es nur hier, sie ist ein Original, wie die Museggmauer.

Tipp: Schau dir die Kleidung der Person auf der Tafel beim Start/Ziel genau an.

NOTIERE DIE BUCHSTABEN, DIE DU BEI DEN STATIONEN HERAUSGEFUNDEN HAST.
Verschiebe die Buchstaben, und du erfährst, wer die roten Steine gelegt hat. Gehe zurück zum Start. Die Person, die die roten Steine versteckt hat, hat auch den vierstelligen Code zum Schloss. Du findest das Schloss in der Nähe des Starts.

Zusammen mit Lucas hast du als Detektivin/als Detektiv schon viel gerätselt.



HILF UNS, DAS RÄTSEL DER MAUER ZU LÖSEN



- | | |
|-----------------------|---|
| Konzept | Pädagogische Hochschule Luzern
Kantonsarchäologie Luzern |
| Design/Illustrationen | Minz, Agentur für visuelle Kommunikation,
minz.ch, Luzern |
| Lebensbilder | Joe Rohrer, bildebene.ch, Luzern |
| Film | Sooli Film, Stans |
| Hörspiele | UKO – The Audiosuite, Zürich |
| Website | Ben Peyer, VERSION.1, Sursee |
| Sponsoren | Verein und Stiftung zur Erhaltung der Museggmauer
P. Herzog-Stiftung
Pädagogische Hochschule Luzern |
| Partner | Kantonale Denkmalpflege
Kulturhof Hinter Musegg
Luzern |

LUST AUF NOCH MEHR ABENTEUER?
kulturabenteuer.ch



DAS RÄTSEL DER ROTEN STEINE





Lucas sieht einen Vogel vorbeifliegen. Wie gerne würde er auch fliegen und die Mauer von oben anschauen. Wo der Vogel wohl sein Nest hat? Suche den Vogel auf dem roten Stein. Der Plan auf der Rückseite hilft dir, die roten Steine zu finden. Nun hör gut hin. Welche Geräusche hörst du in deiner Umgebung?

Man sagt auch, dass die Mauer lebt. Sieh dir die Mauer ganz genau an. Kannst du erkennen, wo hier Tiere ein Zuhause finden können? Entdeckst du vielleicht sogar eines?

Selbst die jüngsten Teile der Museggmauer sind bereits 600 Jahre alt. Weil auch Mauern aus Sandstein und Mörtel nicht ohne Hilfe ewig halten, wurde die Museggmauer während acht Jahren (2007 – 2015) restauriert.

«Diese Tiere brauchen genau diese Löcher und Spalten in der Mauer und in den Türmen. Moderne Gebäude bieten ihnen keinen Schutz. Wenn sie nicht mehr an der Mauer leben können, haben sie keine Heimat mehr. Die Tiere brauchen diesen Platz.»

Daniel Feer
Umweltbeauftragter
der Stadt Luzern



«Die Vögel dürfen gerne hier nisten, solange kein grosser Schaden entsteht. Die Kletterpflanzen sind zwar toll für die Vögel, man muss sie einfach regelmässig schneiden, damit die Mauer keinen grossen Schaden nimmt. So hat die Mauer gute Chancen, noch einmal 600 Jahre zu bestehen und damit auch Tieren und Pflanzen zu dienen.»

Caroline Ineichen
Denkmalpflegerin

Das bedeutet, dass sie hier und da geflickt und gefestigt wurde. Du hast vorhin bestimmt die vielen Löcher in der Mauer entdeckt, in denen Tiere Unterschlupf finden.

Frau Ineichen und Herr Feer hatten während der Sanierung unterschiedliche Aufgaben. Trotzdem mussten sie gemeinsam gute Lösungen finden. Wie ist deine Meinung zu dieser Zusammenarbeit?

WIE KAMEN DIE LÖCHER IM MITTELALTER IN DIE MAUER?

- E|W** Tierfreunde haben sie so für die Tiere eingeplant und gebaut.
- A|D** Häuser zu bauen war teuer, also stibitzte man gelegentlich Steine aus der Mauer.
- I|W** Das Baugerüst wurde im Mittelalter in der Mauer befestigt, davon zeugen die vielen Löcher.
- D|I** Die Löcher wurden gebohrt, um die Mauer mit Eisen auszugliessen und zu stabilisieren.

Die richtige Antwort verrät dir zwei Lösungsbuchstaben:

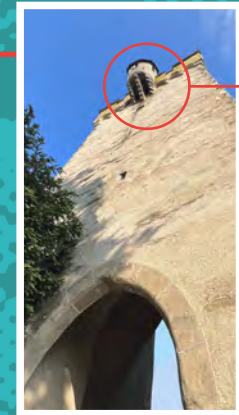


Lucas fliegt wie eine Dohle und rennt hinunter zum Schirmerturm.

Beim Schirmerturm findest du den Stein da, wo du früher nicht mehr in der Stadt warst. Suche den Stein. Schau nach oben. Da siehst du die Pechnase.

Eine Pechnase diente dazu, heisses Pech auf die Angreifer zu giessen oder Steine auf sie zu werfen. Nun schau dir die Pechnase am Schirmerturm genau an.

Lucas stellt sich vor, wer hier alles schon durch das Tor ging. Er nimmt einen Stock und tut so als würde er als Wandersmann in die Stadt einkehren, Lucas schaut nach oben.



WIE HAT DIE PECHNASE WOHL FUNKTIONIERT?

1. Die Pechnase war sehr gefährlich und hat viele Feinde verjagt.
2. Die Pechnase ist zu klein. Damit konnte man nicht genug Pech runtergiessen.
3. Die Pechnase ist nicht direkt über dem Tor und nutzte deshalb nicht viel.

Die richtige Antwort hilft dir, zusammen mit dem Stein, zum Lösungsbuchstaben.



Weiter geht es durch das Tor nach rechts oben. Lucas ist beeindruckt von der Aussicht. Wie war wohl die Aussicht von hier oben im Mittelalter? Lucas stellt sich die mittelalterliche Stadt vor. Auf dem Markt war viel los, in der Kirche beteten Menschen. Suche den Stein und schau durch den Guckkasten.

Ein Kloster, Mühlen, Brücken, ein Spital gab es in Luzern um das Jahr 1200. Etwa 250 Jahre später hatte Luzern bereits 4000 Einwohnerinnen und Einwohner und besass ein grosses Territorium.

Lucas entdeckt noch einige Öffnungen, aus denen wohl geschossen wurde. Tatsächlich dienten die Scharfen und auch die Pechnase sicher auch dazu, eindrücklich auszusehen. Sie waren aber nur teilweise als Schiessscharten geeignet. Immerhin: Als Ausguck dienten sie.

IM GUCKKASTEN SIEHST DU, WIE LUZERN UM DAS JAHR 1450 AUSGESEHEN HABEN KÖNNTE.

Du siehst einige typische Bauwerke, typisch für fast jede mittelalterliche Stadt.

Kreuze an, was du auf dem Bild erkennen kannst.

- | | | |
|----------------------------------|-------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Kirche | <input type="checkbox"/> Schloss | <input type="checkbox"/> Turm |
| <input type="checkbox"/> Kloster | <input type="checkbox"/> Prinzessin | <input type="checkbox"/> Rathaus |
| <input type="checkbox"/> Brücken | <input type="checkbox"/> Stadtmauer | <input type="checkbox"/> Drache |

Die Anzahl der angekreuzten Kästchen und der rote Stein verraten dir die richtigen Buchstaben.

TIPP

Es ist der Turm, der auf dieser Seite keine Öffnung hat.

Gehe mit Lucas zurück auf die andere Seite der Mauer. In der Nähe des Hofes findest du den Luegislandturm. Da findest du den roten Stein.

SCHAU DIR DEN FILM 1 GENAU AN. DU SIEHST WÄDI, DEN TURMWART DURCH DAS BILD HUSCHEN.

Wädi, der Turmwart, trägt einen Buchstaben auf seinem Hemd.

Notiere diesen.

Suche den nächsten Stein im Wachturm.

Wer ist denn das? Haben Lucas und du diesen Mann nicht schon irgendwo gesehen? Ein Mann hebt im Wachturm ein Papier vom Boden auf. Lucas: «Guten Tag, was machen Sie da?»

Der Mann stellt sich als Wädi vor. Er ist der Turmwart der Museggmauer. Der Turmwart ist für die Mauer verantwortlich, und er sieht immer wieder nach dem Rechten.

HÖR DIR AN, WAS ER ZU ERZÄHLEN HAT. VERGISS NICHT, DEN STEIN ZU SUCHEN, DU BRAUCHST IHN FÜR DEN LÖSUNGSBUCHSTABEN.

Die Mauer wurde im Mittelalter aus zwei Gründen gebaut:

Zum

und als



Lucas sieht nun die Uhr. Hat die vorhin nicht schon mal geschlagen? Suche den roten Stein mit dem Uhrensymbol direkt vor dem Zyturm.

Hör dir das Hörspiel an.

Lucas stellt sich vor, wie er als Mönch vor einer Kerzenuhr sitzt. Wie hat die wohl funktioniert? Hast du vielleicht eine Idee?

VERSCHIEBE DIE PUZZLE-TEILE SO, DASS NUR NOCH RICHTIGE AUSSAGEN STEHEN.



Tip: Der Buchstabe ist an vierter Stelle im Alphabet.