

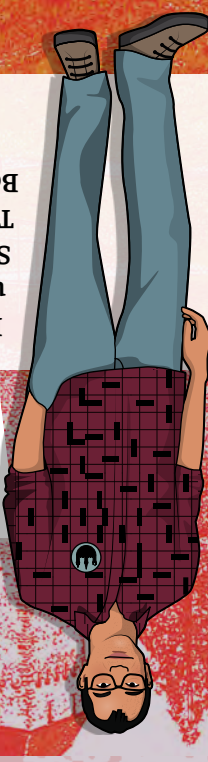
AUF DEN RÄTSEL-RUNDGANG.

Was er nicht verstehen kann, sind Leute, die Abfall liegen lassen oder sogar die Mauer beschädigen. Die Museggmauer ist doch ein wichtiges Denkmal!

Dabei schaut er, ob alles in Ordnung ist und nichts liegen geblieben ist. Im Sommer schliesst er am Morgen die Türen auf. Er freut sich über interessierte Besucherinnen und Besucher.

Wädi wohnt im Kulturhof in der Nähe der Mauer. Er hat eine besondere Aufgabe. Er ist Turmwart und schaut zur Museggmauer. Er kennt die Mauer wie seine Hosentasche. Jeden Abend sieht er bei einem Rundgang nach dem Rechten.

WÄDI



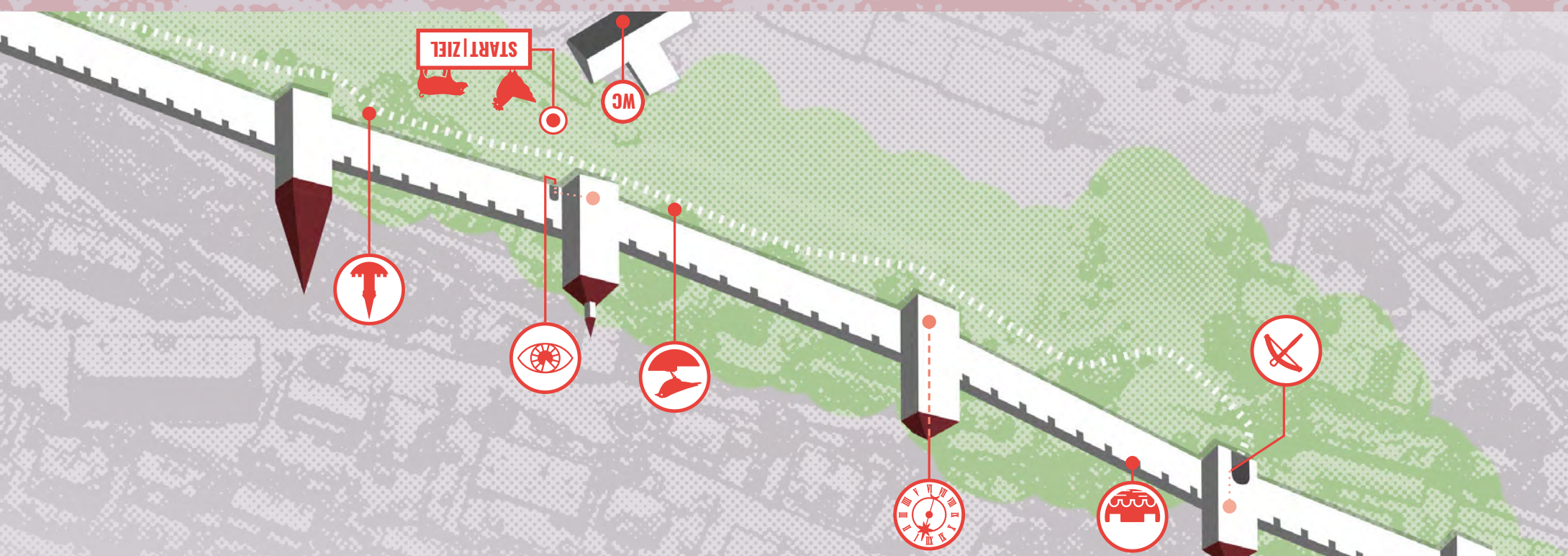
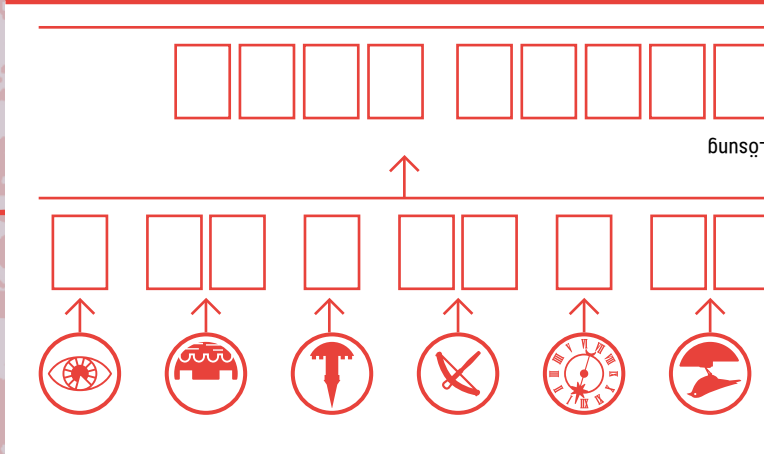
Für die Zukunft gibt es noch viele Rätsel zu lösen. Zum Beispiel weiss man noch nicht, wo es einen Graben vor der Mauer hatte und wo nicht.

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.

Wädi macht nun seinen Rundgang alleine fertig. er muss zu den anderen Türmen.



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





Wädi beginnt seinen Rundgang immer im Wachturm. Da liegt oft Abfall rum. Geh in den Wachturm. Wädi hat etwas zu erzählen.



Wädi hört einen Vogel. Wo der wohl sein Nest hast? 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 in der Mauer und in den Türmen 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. 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.

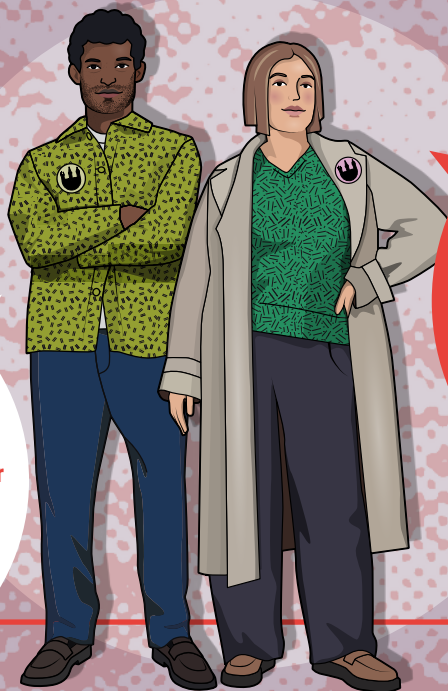
HÖR DIR AN, WAS WÄDI ZU ERZÄHLEN HAT. VERGISS NICHT, DEN STEIN ZU SUCHEN, DEN BRAUCHST DU FÜR DEN LÖSUNGSBUCHSTABEN.

Die Mauer wurde im Mittelalter aus zwei Gründen gebaut:

Zum

und als

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?



«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

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:



Die Tür zum Schirmerturm ist offen! Na klar, Wädi hat sie heute früh ja geöffnet. Du musst 44 Stufen im Turm nach oben, da findest du den Stein.



AUF DEM ROTEN STEIN SIEHST DU DREI WAFFEN.

Zeig mit deinen Händen die ungefähre Grösse der Waffen und spiele, als würdest du aus den beiden Löchern schiessen.

Notiere die Buchstaben der passenden Waffen.

Hier kann man am besten mit dieser Waffe schiessen.
(Buchstabe auf dem roten Stein)

Hier kann man am besten mit dieser Waffe schiessen.
(Buchstabe auf dem roten Stein)

Tatsächlich sind beide Löcher für die Armbrust zu klein. Für die Feuerwaffe eignet sich auch nur eines. Pfeilbogen ginge zwar bei einem Loch. Allerdings weiss man, dass Pfeilbogen in der Zentralschweiz nicht in Gebrauch waren. Die Löcher dienten also wohl auch dazu, Eindruck zu machen. Sie waren nur teilweise zum Schiessen und Verteidigen geeignet.



Weiter geht es raus auf die Mauer. Wädi schaut nach, ob das Gelände in Ordnung ist. Wädi fragt sich, welche Aussicht Walther im Mittelalter hier wohl hatte. 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.

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.



Mit Wädi gehst du nun durch den Zyturm nach unten. Wädi schaut kurz zur Uhr, ob alles in Ordnung ist. Die Uhr läuft. Unten vor der Mauer findest du den roten Stein mit dem Uhrensymbol. Hör dir das Hörspiel an.

Wädi schaut auf die Uhr. Der Rundgang dauert heute länger als auch schon.

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



Jetzt noch zu Wädis Lieblingsturm. Der Luegislandturm ist auf der anderen Seite der Mauer. Suche den roten Stein mit dem Symbol. Es ist der Turm, der auf dieser Seite keine Öffnung hat. Wädi weiss, warum er so heisst: Der Luegislandturm war der alte Wachturm. Von da aus konnte man ins ganze Land «luege».

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

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

Notiere diesen.

Tipp: Der Buchstabe ist an vierter Stelle im Alphabet.