

Der Löwe von Münster



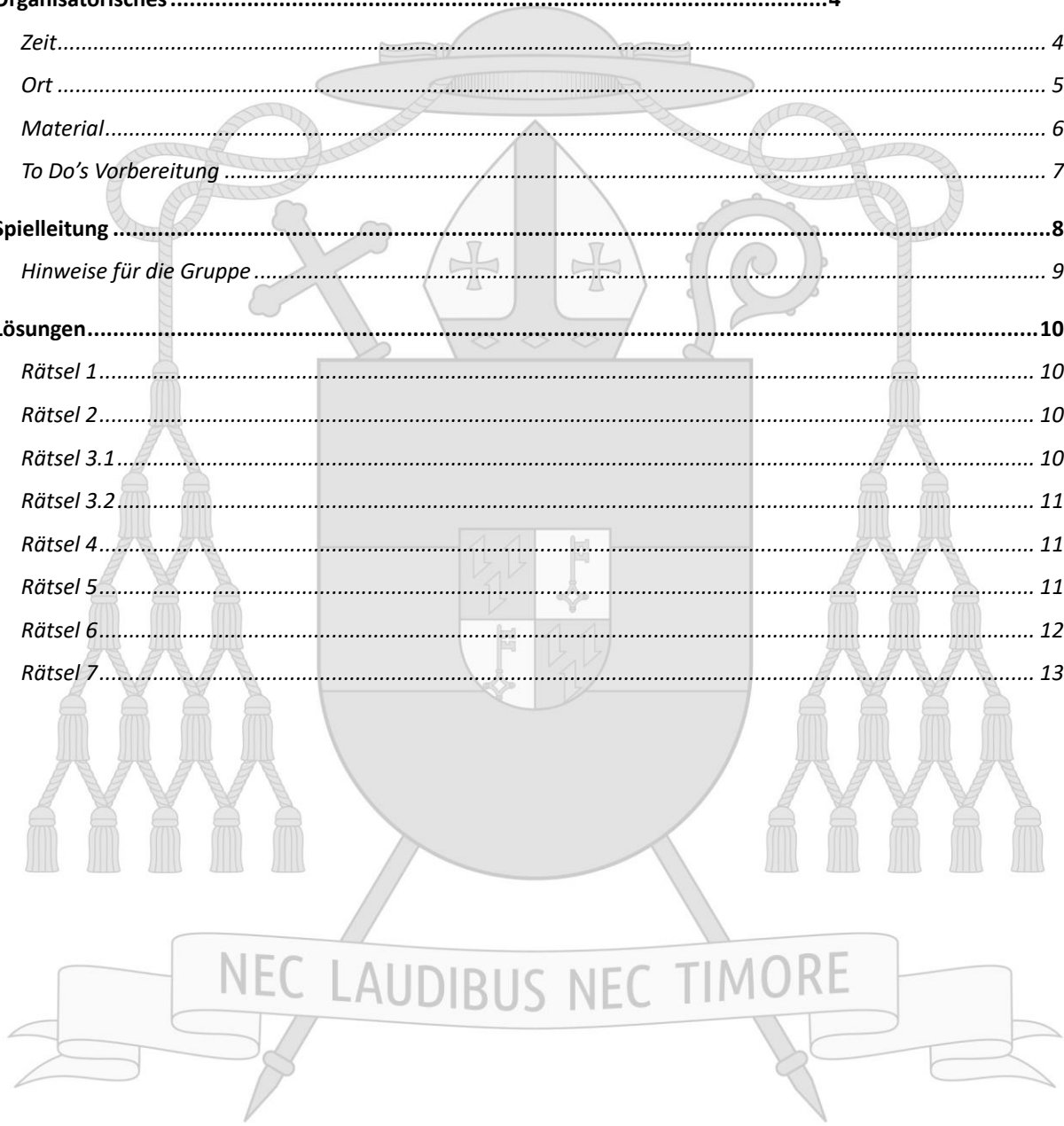
**Adventure-Game für Schulklassen und Jugendgruppen durch
Münsters NS-Zeit**

Von Laura Meemann und Sebastian Zeis



Inhaltsverzeichnis

Inhalt	3
Ziele	3
Organisatorisches	4
<i>Zeit</i>	4
<i>Ort</i>	5
<i>Material</i>	6
<i>To Do's Vorbereitung</i>	7
Spielleitung	8
<i>Hinweise für die Gruppe</i>	9
Lösungen	10
<i>Rätsel 1</i>	10
<i>Rätsel 2</i>	10
<i>Rätsel 3.1</i>	10
<i>Rätsel 3.2</i>	11
<i>Rätsel 4</i>	11
<i>Rätsel 5</i>	11
<i>Rätsel 6</i>	12
<i>Rätsel 7</i>	13





Inhalt

Die Teilnehmer:innen des Adventure-Games tauchen ein in das Münster der vierziger Jahre. Sie beschäftigen sich mit der Person Clemens August Graf von Galen, der sich mit mehreren Predigten öffentlichen gegen das NS-Regimes und insbesondere gegen die Deportation von behinderten Menschen geäußert hat. Er erzeugte damit großen politischen Druck, sodass die „Aktion T4“, die sich mit der Massenermordung von Menschen mit körperlichen, geistigen und seelischen Behinderungen befasste, zunächst abgebrochen wurde. Für seinen Einsatz bekam er den Beinamen „der Löwe von Münster“. Aufgrund seiner deutlichen Positionierung schmiedete die NS-Regierung Pläne den Bischof zu verhaften und zu töten. Diese Pläne wurden jedoch nicht umgesetzt, da man aufgrund der breiten Unterstützung des Bischofs befürchtete, ihn zu einem Märtyrer zu machen und die katholische Bevölkerung gegen sich aufzubringen. Eine Verhaftung wurde auf nach Kriegsende vertagt.

Das Adventure-Game baut auf den geschichtlichen Fakten auf und gibt historische Rahmenezusammenhänge korrekt wieder. Innerhalb dieses Rahmens wird eine fiktive Entführung des Bischofs inszeniert. Ziel der Teilnehmer:innen ist es, diese Entführung zu verhindern. Hierzu erhalten die Teilnehmer:innen von einem:einer Informant:in (Gruppenleiter:in / Lehrer:in) mehrere verschlossene Umschläge mit Rätselmateriale. Der erste Brief führt die Teilnehmer:innen in die Zeit und politische Situation ein, kündigt die Möglichkeit einer Entführung an und enthält das erste Rätsel. Jedes Rätsel schickt die Teilnehmer:innen an einen anderen Ort der Münsteraner Innenstadt. Das Rätsel muss mit den Informationen vor Ort gelöst werden und die Lösung verweist auf den nächsten Rätsel-Umschlag. Das Adventure-Game endet, wenn die Teilnehmer:innen Station 8 erreichen. Hier empfängt sie wieder der:die Informant:in, der:dem die Lösung genannt werden muss.

Ziele

Das Adventure-Game verfolgt mehrere Ziele auf unterschiedlichen Ebenen. Es stärkt die Gruppendynamik der Kleingruppe, die miteinander rätselt. Ebenso gibt es die Möglichkeit, dass sich die Jugendlichen mit ihrem eigenen Glauben und insbesondere mit ihrer Verantwortung als Christ:innen / Menschen in der Gesellschaft auseinandersetzen. Zugleich erhalten sie einen Einblick in die Themen und das Leben in der NS-Zeit und die Fragen und Herausforderungen sowie die Propaganda, mit der Menschen in dieser Zeit konfrontiert waren. Kardinal von Galen (zur Zeit des Rätsels noch Bischof von Galen) wird als positives Beispiel für aktiven Widerstand gegen das NS-Regime und seinen Einsatz für marginalisierte Gruppen zur möglichen Identifikationsfigur für die Jugendlichen. Je nach Kontext sowie Vor- und Nachbereitung können unterschiedliche Akzente gesetzt werden.

Wir empfehlen das Adventure-Game für Gruppen mit Jugendlichen ab 14 Jahren. Es kann z.B. als Abschluss einer Unterrichtsreihe zum Inhaltsfeld „Kirche als Nachfolgemeinschaft“¹ in Klasse 9 oder 10 genutzt werden.

¹ Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen: Kernlehrplan für die Sekundarstufe I Gymnasium in Nordrhein-Westfalen. Katholische Religionslehre. Düsseldorf. 2019.

Organisatorisches



Zeit

Für die Rallye sollten 3-4 Stunden Zeit eingeplant werden. Für zwei Rätsel müssen die Teilnehmer:innen Kirchen betreten (St. Ludgeri, Paulus Dom). Das Adventure-Game kann entsprechend nur zu den Öffnungs- und außerhalb der Gottesdienstzeiten gespielt werden.

Das Adventure-Game sollte in Gruppen von max. 8 Personen gespielt werden. Falls mehrere Kleingruppen parallel die Rallye absolvieren, empfehlen wir einen Abstand von mindestens 15 Minuten zwischen den Gruppen.

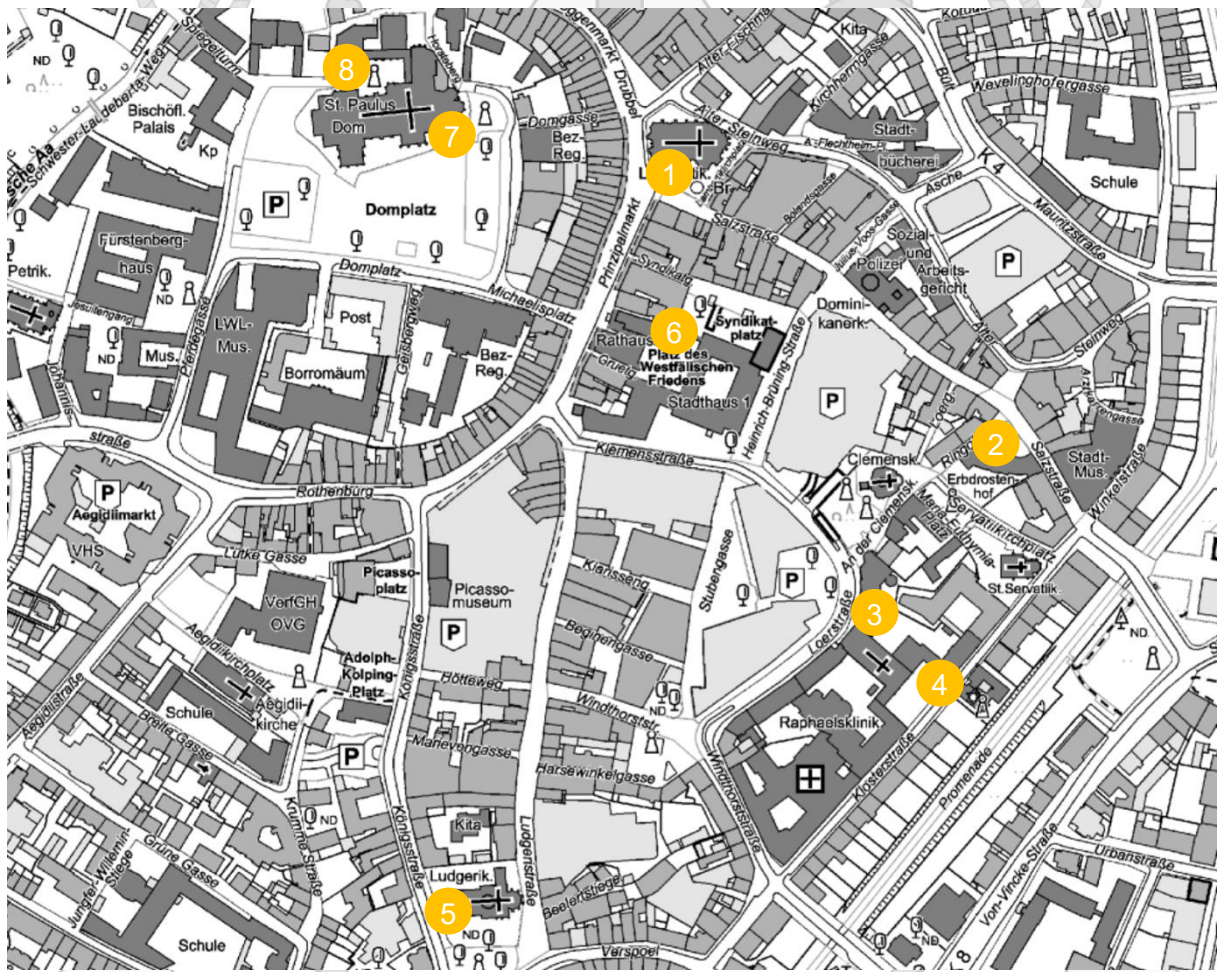




Ort

Das Adventure-Game führt die Teilnehmer:innen durch die Innenstadt von Münster. Dabei wird eine Strecke von rund 2 Kilometern zurückgelegt. Folgende Orte werden besucht:

1. **Start:** vor St. Lamberti
2. Erbdrostenhof
3. Euthymia-Zentrum an der Raphaelsklinik
4. Synagoge
5. St. Ludgeri
6. Rathausinnenhof
7. Grab von Bischof von Galen im Paulus Dom
8. **Ende:** Kreuzgang des Paulus Doms (oder anderswo in der Nähe des Doms)





Material

Material, das in der Vorbereitung benötigt wird:

1. Ausdruck der Rätsel-PDFs
2. Briefumschläge
3. Edding
4. Stifte für die Gruppe(n)
5. wenig Kreppband
6. wasserfester Stift/Folienstift
7. Klarsichtfolie
8. Beutel/Tasche für die Briefumschläge

Je Gruppe wird benötigt

- Smartphone
 - Navigation per GPS-Koordinaten
 - Nutzen eines QR-Code Scanners
 - Anruf einer Telefonnummer (kostenfrei) im Rahmen des Spiels
 - Anrufen der Spielleitung bei Fragen
 - evtl. Standortfreigabe für die Spielleitung
- Stift

Die Briefumschläge werden folgendermaßen beschriftet und befüllt:

Nummer	Inhalt Umschlag	Beschriftung Umschlag
1	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: St. Lamberti • Zeitung (DIN A 3) 	START
2	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: Erbdrostenhof 	ERBDROSTENHOF
3.1	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Geheimhaltungsstufe: Hoch; Ort: Euthymia-Zentrum → 3 Seiten; Seite 2 + 3 doppelseitig drucken 	NONNE
3.2	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Geheimhaltungsstufe: Mittel; Ort: Euthymia-Zentrum 	STERN
4	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: Synagoge → 3 Seiten 	GOTTESHAUS
5	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: St. Ludgeri → 2 Seiten 	LUDGERI
6	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: Rathaus → 2 Seiten • Dekodierfolie (<i>Erklärung zum Erstellen unter der Tabelle</i>) 	TAUBE
7	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: Dom, Gab von Kardinal von Galen → 2 Seiten 	GRAB
8	<ul style="list-style-type: none"> • Brief: Ort: Dom Kreuzgang → 2 Seiten 	DOM <i>Hinweis: Dieser Brief wird von der Spielleitung übergeben</i>



Weitere Umschläge zur Verwirrung	• 1-3 Seiten leeres Papier	HERZ RATHAUS ÜBERWASSER KREUZ CLEMENS ANKER DOMPLATZ
----------------------------------	----------------------------	--

Für Brief 6 muss ein Rätsel auf die Klarsichtfolie übertragen werden. Hierzu die Vorlage (s. Anhang) in die Klarsichtfolie stecken und die Symbole auf die Folie übertragen. Die Vorlage wird nun nicht mehr benötigt. Gerne können Sie überprüfen, ob der Übertrag genau genug war, indem Sie Brief 6 in die Klarsichtfolie schieben und die Lösungsworte „In der Messe“ und „Grab im Dom“ ablesen.

Zu Rätsel 2 gehört ein Plakat, das am Erbdrostenhof platziert werden muss. Wir empfehlen, das Plakat mit Kreppband etwas versteckt an die Mauern vom Erbdrostenhof zu hängen. Bitte hängen Sie das Plakat nach Beendigung des Spiels unbedingt wieder ab!

To Do's Vorbereitung

- Briefe drucken und entsprechend der Tabelle in Umschläge verteilen
- Umschläge entsprechend der Tabelle beschriften
- Zeitung auf A3 drucken und in den entsprechenden Umschlag stecken oder der Gruppe zu Beginn geben
- Dekodierfolie erstellen und in den entsprechenden Umschlag stecken oder der Gruppe zu Beginn mitgeben.
- Plakat am Erbdrostenhof aufhängen

Hinweis: Für eines der Rätsel ist es zwingend erforderlich, dass die Kirche St. Ludgeri geöffnet ist. Zur Sicherheit fragen Sie vorab gerne im Pfarrbüro der Pfarrei St. Lamberti, Telefonnummer: 0251 4829 4797, nach.

Spielleitung



Die Einführung findet durch die Spielleitung an der Lambertikirche statt. Je nach Rolle und eigener Vorliebe können Sie hier als geheimnisvolle:r Informant:in der Widerstandsbewegung aufgetreten oder sachlich in das Adventure-Game einzuführen.

Die Gruppe erhält an der ersten Station einen Beutel mit Briefen. Auf dem ersten Brief steht START. Jeder Brief enthält ein Rätsel, das die Gruppe zu einem neuen Ort führt. Wenn die Gruppe das Rätsel gelöst hat, geht zu zuerst zum entsprechenden Ort. Dort angekommen kann sie den nächsten Brief öffnen. Die Orte geben einen Hinweis darauf, welcher Brief der nächste ist. Oben im Brief steht der Ort, an dem sich die Teilnehmer:innen befinden. Sollte der Ort im Brief nicht mit dem Ort übereinstimmen, an dem die Teilnehmer:innen sich aufhalten, sind sie falsch. Dann müssen sie erst den korrekten Ort suchen, bevor sie weitermachen können. Hier ist es ratsam, dass die Teilnehmer:innen Kontakt mit der Spielleitung aufnehmen, damit sie nicht mehrere Stationen überspringen sondern am richtigen Ort weitermachen.

Der Brief 3.2 ist der einzige Brief, für den die Teilnehmer:innen nicht zuerst an einen neuen Ort gehen müssen. Im Brief 3.1 werden sie aufgefordert, den Brief 3.2 direkt zu öffnen.

Während des Adventure-Games empfehlen wir, die Gruppen nicht zu begleiten, sondern sie alleine losziehen zu lassen. Dennoch sollte die Spielleitung erreichbar sein, um Rückfragen zu klären und zu helfen, wenn die Gruppen nicht weiterkommen. Hier empfehlen wir die Herausgabe einer Telefonnummer für Fragen. Es ist ebenso möglich, einen Treffpunkt auszumachen, an dem die Spielleitung anzutreffen ist.

Wir haben gute Erfahrungen damit gemacht, wenn die Gruppe einen „Live-Standort“ bspw. über WhatsApp freigibt. So kann die Spielleitung einfach nachvollziehen, ob die Gruppe die richtigen Orte aufsucht und wie weit sie vorangekommen ist.

Zum Abschluss nimmt die Spielleitung die Gruppe im Kreuzgang wieder in Empfang. Hier soll die Gruppe der Spielleitung das Datum und den Ort der möglichen Entführung mitteilen. Die Lösung ist:

In der Messe, 8:20 Uhr, 15.8.1941

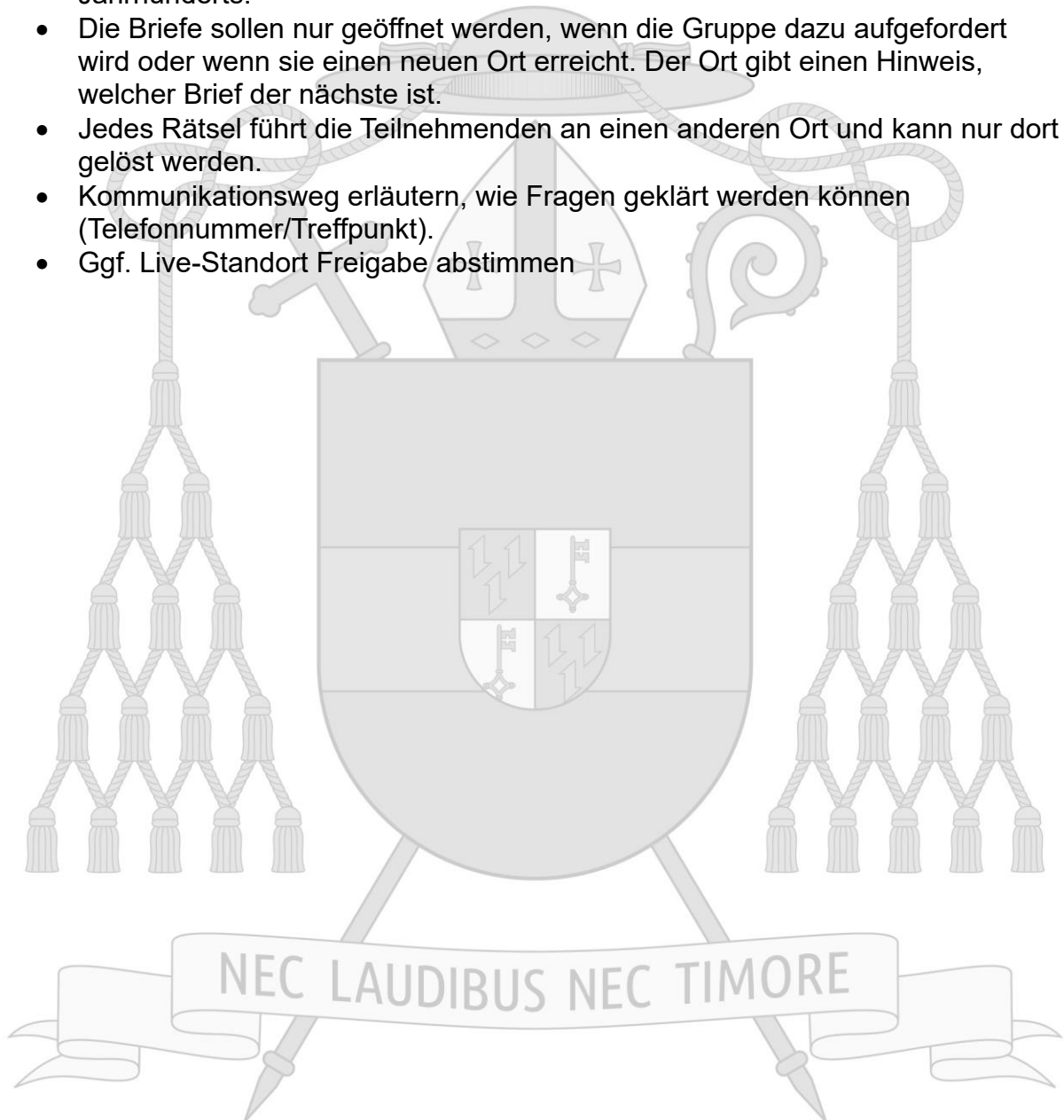
Wenn die Gruppe die korrekte Lösung gefunden hat, gratuliert ihr die Spielleitung zum Erfolg und zur Rettung des Bischofs. Im Anschluss ist eine geschichtliche und/oder theologische Reflektion möglich.



Hinweise für die Gruppe

Die folgenden Hinweise sollten der Gruppe zum Start mindestens mitgeteilt werden:

- Kurze geschichtliche Einführung in die 40er Jahre des 19ten Jahrhunderts.
- Die Briefe sollen nur geöffnet werden, wenn die Gruppe dazu aufgefordert wird oder wenn sie einen neuen Ort erreicht. Der Ort gibt einen Hinweis, welcher Brief der nächste ist.
- Jedes Rätsel führt die Teilnehmenden an einen anderen Ort und kann nur dort gelöst werden.
- Kommunikationsweg erläutern, wie Fragen geklärt werden können (Telefonnummer/Treffpunkt).
- Ggf. Live-Standort Freigabe abstimmen



Lösungen



Rätsel 1

1. Erste Zahl des Zimmers, in dem Bombengeschädigte sich melden können. **3**
2. Anzahl der Frauen, die Schlange stehen, minus 2. **9**
3. Anzahl der Kneipen, die im zugehörigen Artikel benannt werden. **2**
4. Tag, an dem die Schlacht um Odessa begonnen hat. **5**
5. Letzte Ziffer der Jahreszahl, ab der männliche Jugendliche den Reichsarbeitsdienst verrichten mussten. **5**
6. Tag, an dem die Schlacht um Uman erfolgreich beendet wurde. **8**

51°57'**39.2**"N 7°37'**55.8**"E = Erbdrostenhof

Dort angekommen kann die Gruppe den Umschlag mit dem Wort ERBDROSTENHOF öffnen.

Rätsel 2

Der QR-Code auf dem Plakat enthält eine Koordinate, die zum Euthymia-Zentrum führt. Hier kann die Gruppe den Umschlag mit dem Wort NONNE öffnen.

Rätsel 3.1

*Wer nicht hören will, muss fühlen!
Die weiß⁴ Spitze wird dich verraten,
mein Freund. Das werden deine letzten
Worte sein. Nie wieder wirst du
unter einem Baldachin gehen.
Nie wieder!*

Das gesuchte Symbol ist der Davidstern = Umschlag mit dem Wort STERN

Rätsel 3.2

Die Teilnehmer:innen werden aufgefordert zum Versammlungsort der Jüd:innen in Münster zu gehen. Gemeint ist die Synagoge an der Klosterstraße. Dort können sie den Umschlag mit dem Wort GOTTESHAUS öffnen.



Rätsel 4

Die korrekte Übersetzung des hebräischen Textes ist: „Mein Haus wird Haus des Betens genannt werden für alle Völker“. Entsprechend führt der zweite QR-Code die Teilnehmer:innen zum nächsten Ziel, der Kirche St. Ludgeri. Dort können sie den Brief LUDGERI öffnen.

Hinweis: Hebräisch wird von rechts nach links gelesen.

Hinweis: An der Synagoge ist eine Übersetzung des Textes angebracht. Diese kann als Tipp verwendet werden. Sollten die Teilnehmer:innen sie selber entdecken, können sie diese natürlich nutzen.

Rätsel 5

1. Symbol vor dem Todesort von Edith Stein. **+**
2. Anzahl der Worte, aus denen die Überschrift der Info zum Kreuz besteht. **4**
3. Dritte Ziffer aus der Jahreszahl, in der das Bild von Edith Stein und Niels Stensen erstellt wurde. **9**
4. Zahl des Krieges, in dem das Kreuz ohne Arme zerstört wurde. **2**
6. Anzahl der Judensterne, die auf dem Bild von Edith Stein und Niels Stensen zu sehen sind. **1**
8. Anzahl der Buchstaben des Nachnamens des Künstlers der zwei Medaillons. **9**
11. Letzte Zahl des Jahres, in dem der Künstler Huang Yong Ping seine Skulptur vor die Kirche stellte. **7**
13. Letzte Zahl der Zahl, die im Titel des Kunstwerks von Huang Yong Ping vorkommt. **0**
14. Häufigkeit des Wortes „Herz“ in den beiden Texten zum Kreuz ohne Arme und zum Bild von Edith Stein und Niels Stensen. **3**

Die korrekte Telefonnummer lautet:

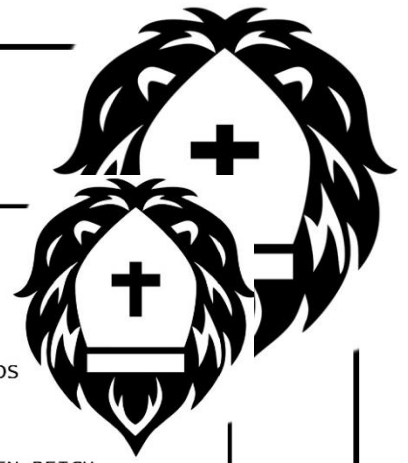
+49251 29797903

Die Teilnehmer:innen müssen nun diese Nummer anrufen. Sie hören folgenden Text:

„Freunde des Widerstands! Ein:e Informant:in hat etwas für euch, das euch weiterbringen wird. Geht zum Rathausinnenhof. Die Skulptur auf der Rückseite verrät euch, wie ihr an die Information kommt. Beeilt euch. Viel Glück“

Die Teilnehmenden gehen zum Rathausinnenhof und finden auf der Rückseite des Rathauses eine Skulptur einer Taube. Sie öffnen den Umschlag TAUBE.

Rätsel 6



PIUS XI.
ENZYKLIKA

MIT BRENNENDER SORGE

AN DIE ERZBISCHÖFE UND BISCHÖFE DEUTSCHLANDS
UND DIE ANDEREN OBERHIRTEN,
DIE **I**N FRIEDEN UND GEMEINSCHAFT
MIT DEM APOSTOLISCHEN STUHL LEBEN,
ÜBER DIE LAGE DER KATHOLISCHEN KIRCHE IM DEUTSCHEN REICH

*Ehrwürdige Brüder!
Gruß und Apostolischen Segen!*

1. Mit brennender Sorge und steigendem Befremden beobachten wir seit geraumer Zeit den Leidensweg der Kirche, die wachsende Bedrängnis der ihr in Gesinnung und Tat treubleibenden Bekenner und Bekennerinnen inmitten des Landes und des Volkes, dem St. Bonifatius einst die Licht- und Frohbotschaft von Christus und dem Reiche Gottes gebracht hat.

Keine Umdeutung heiliger Worte und Begriffe

26. Ein besonders wachsames Auge, Ehrwürdige Brüder, werdet Ihr haben müssen, wenn religiöse Grundbegriffe ihres Wesensinhaltes beraubt und in einem profanen Sinne umgedeutet werden.

27. Offenbarung im christlichen Sinn ist das Wort Gottes an die Menschen. Dieses gleiche Wort zu gebrauchen für die „Einflüsterungen“ von Blut und Rasse, für die Ausstrahlungen der Geschichte eines Volkes ist in jedem Fall verwirrend. Solch falsche Münze verdient nicht, in den Sprachschatz eines gläubigen Christen überzugehen.

28. Glauben ist das sichere Fürwahrhalten dessen, was Gott geoffenbart hat und durch die Kirche zu glauben vorstellt: „die feste Überzeugung vom Unsichtbaren“[25]. Das freudige und stolze Vertrauen auf die Zukunft seines Volkes, das jedem teuer ist, bedeutet etwas ganz anderes als der Glaube im religiösen Sinne. Das eine gegen das andere auszuspielen, das eine durch das andere ersetzen wollen und daraufhin verlangen, von dem überzeugten Christen als „gläubig“ anerkannt zu werden, ist ein leeres Spiel mit Worten oder bewußte Grenzverwischung oder Schlimmeres.

An die Jugend

42. Heute, wo neue Gefahren drohen und neue Spannungen, sagen Wir dieser Jugend: „Wenn jemand euch ein anderes Evangelium verkünden wollte als jenes, das ihr empfangen habt“ auf den Knien einer frommen Mutter, von den Lippen eines gläubigen Vaters, aus dem Unterricht eines seinem Gotte und seiner Kirche treuen Erziehers – „der sei ausgeschlossen.“[34] Wenn der Staat eine Staatsjugend gründet, die Pflichtorganisation für alle sein soll, dann ist es, unbeschadet der Rechte der kirchlichen Vereinigungen, selbstverständlicher und unveräußerlicher Rechtsanspruch der Jungmänner selbst und ihrer für sie vor Gott verantwortlichen Eltern, zu fordern, daß diese Pflichtorganisation von all den Betätigungen christentums- und kirchenfeindlichen Geistes gesäubert werde, die bis in die jüngste Vergangenheit, ja bis in die Gegenwart herein die gläubigen Eltern in unlösbare Gewissenskonflikte zwingen, da sie dem Staat nicht geben können, was im Namen des Staates verlangt wird, ohne Gott zu rauben, was Gottes ist.

An die Priester und Ordensleute

44. Ein besonderes Wort der Anerkennung, der Aufmunterung, der Mahnung richten Wir an die Priester Deutschlands, denen in Unterordnung unter ihre Bischöfe in schwerer Zeit und unter harten Umständen die Aufgabe obliegt, der Herde Christi die rechten Wege zu weisen in Lehre und Beispiel, in täglicher Hingabe, in apostolischer Geduld. Werdet nicht müde, geliebte Söhne und Mitteilhaber an den heiligen Geheimnissen, dem ewigen Hohenpriester Jesus Christus zu folgen in seiner Samariterliebe und Samaritersorge. Bewährt euch Tag für Tag in makellosem Wandel vor Gott, in unablässiger Selbstzucht und Selbstvervollkommnung, in erbarmender Liebe zu allen euch Anvertrauten, insbesondere zu den Gefährdeten, den Schwachen und Schwankenden. Seid die Führer der Treuen, die Stütze der Strauchelnden, die Lehrer der Zweifelnden, die Tröster der Trauernden, die uneigennütigen Helfer und Berater aller.

Gegeben im Vatikan, am Passionssonntag, den 14. März 1937

PIUS PP. XI.

Kreise von oben nach unten gelesen: In der Messe
Quadrate von unten nach oben gelesen: Grab im Dom

Die Teilnehmer:innen gehen zum Grab von Kardinal von Galen, das sich im Dom im Rundgang hinter dem Altar befindet. Dort öffnen sie den Brief mit der Aufschrift GRAB.

Der Hinweis „In der Messe“ ist der erste Teil der Gesamtlösung.

Rätsel 7

Gesucht ist das Zitat „Man muss Gott Mehr gehorchen als den Menschen.“

Nachdem dieses Zitat auf die Striche übertragen wurde, können die Buchstaben entsprechenden Zahlen zugeordnet und anhand der griechischen Buchstaben an der richtigen Stelle eingetragen werden.

Die Lösung lautet:

8:20 Uhr, 15.8.1941

Die Teilnehmer:innen sind aufgefordert in den Kreuzgang zu kommen, wenn sie die Lösung haben.

Die Gesamtlösung lautet:

In der Messe, 8:20 Uhr am 15.8.1941

Jetzt kann der Brief DOM übergeben / geöffnet werden.

