

Inhaltsverzeichnis zur Kompassroute

Erste Hinweise für Begleitpersonen zu beachten bevor die „Jagd nach Mr. P.“ beginnt	Seite	2
Handreichung über die Sage von Piereluth für Lehrer und Grundschüler zur Vorbereitung auf „Die Jagd nach Mister P“	Seite	3-4
Hilfestellung für Schüler bei der „Jagd nach Mr. P.“	Seite	5
Wegbeschreibung für Schüler	Seite	6-9
Aufgabenblatt zur Kompassroute	Seite	10-14
Lösungsblatt	Seite	15

Erste Hinweise für Begleitpersonen zu beachten bevor die „Jagd nach Mr. P.“ beginnt

Der Start des Stadt-Erkundungsspiels beginnt stets in der Bibliothek im Bahnhof.
Die erforderlichen Unterlagen werden dort ausgegeben.

Das Stadt-Erkundungsspiel eignet sich besonders für die Gestaltung von Projekttagen, wird aber auch interessierten Eltern, Großeltern etc. angeboten.

Altersempfehlung: 8 – 10 Jahre

Vor Beginn des Stadt-Erkundungsspiels empfehlen wir die beigefügte vereinfachte und bearbeitete Fassung der Sage mit den Schülern zu lesen (in Familie oder im Klassenverbund)

Dem Wissensniveau der Schüler entsprechend, sollten vorab Begriffe erklärt werden:

Zum Beispiel: Kobold, Koblick
 preußischer König
 Vierseithof
 Zoll

und so weiter...

Findet die „Jagd nach Mr. P.“ im Klassenverbund statt, sollte die Tour durch mehrere Erwachsene begleitet werden. (Lehrer, Elternvertreter...)

Es empfiehlt sich Gruppen zu bilden (max. 6 Schüler).

Der Start der einzelnen Gruppen erfolgt günstiger Weise im 15-Minuten-Takt ab Bibliothek im Bahnhof.

Benötigte Unterlagen leihweise in der Bibliothek erhältlich:

- ein Kompass, auf dem Gradzahlen ablesbar sind
- ein Stadtplan von Luckenwalde
- Aufgabenblätter

selbst mitzubringen sind:

- Papier und Stift für Notizen

Die Aufgabenverteilung in der Gruppe wird folgendermaßen empfohlen:

- ein starker Leser, der zielführende Abschnitte des Routenplans vorliest
- ein „Verwalter“ von Karte und Kompass, der nach dem Einnorden des Kompasses die weitere Wegführung vorschlägt
- ein, zwei oder drei Schüler, je nach Gruppenstärke, die als „Forscher“ an den einzelnen Standorten Auffälligkeiten herausfinden oder Texthinweise vorlesen
- ein, zwei oder drei Schüler, je nach Gruppenstärke, die als „Schreiber“ entsprechende Notizen machen

Die Aufgabenblätter sollten direkt nach dem Spiel, entweder im Klassenraum, zu Hause oder in der Bibliothek (nach Absprache) gelöst werden.

Auch eine andere zeitnahe Lösung ist machbar.

Eine einfache Punktebewertung ermöglicht eine Zensurierung im Sachunterricht.

Belohnung:

Nach erfolgreicher Suche, wenn das Versteck Piereluth's gefunden wurde, erhält jeder Schüler in der Touristinformation einen Preis.

Achtung:

Aktuelle Öffnungszeiten der Bibliothek und Touristinformation beachten.

Das geliehene Material kann je nach günstigster Wegstrecke in beiden Einrichtungen zurück gegeben werden.

Sage von Piereluth

eine bearbeitete Handreichung nach Emil Koitz für Lehrer und Grundschüler zur
Vorbereitung auf

„Die Jagd nach Mister P“.

Es war einmal eine sehr arme Luckenwalder Familie, die zum Weihnachtsfest ihren Kindern Kaspar und Sabinchen keine neuen Geschenke machen konnte. Die Eltern grübelten deswegen darüber nach, wie sie ihre Kinder vom Besuch des Weihnachtsmarktes abhalten könnten; schließlich würden sie dort nur viele schöne Dinge sehen, die sie ihnen nicht kaufen konnten.

Das Weihnachtsfest rückte näher und der Weihnachtsmarkt an der Kirche und am Marktturm war schon eröffnet. Mutter und Großmutter buken Patensemmeln, auch als Geschenke für die Familie, die Nachbarn und den Nachtwächter, der aufpasste, dass kein Feuer ausbrach. Die Stube wurde weihnachtlich geschmückt, der Vater spaltete Holz, damit sie es schön warm hatten, und ...ein Tannenbäumchen wurde aus dem tiefen, dichten Wald in der Hetzheide geholt. Hier begegneten sie einem Erdmännlein, das ihnen einen Rat gab, wie sie Kaspar und Sabinchen vom Besuch des Weihnachtsmarktes abhalten könnten, der wie folgt lautete:

Die Großmutter sollte den Kindern die Geschichte ihres Großvaters Balthasar und des Kobolds Piereluth erzählen. Wenn die Kinder hören würden, was zwischen den beiden und den Luckenwaldern Seltsames und Unheimliches passiert war, würden sie von selbst darauf verzichten, auf den Weihnachtsmarkt zu gehen.

Und so geschah es:

In Großmutter Stube knisterte das Kaminfeuer und der Feuerschein warf große flackernde Schatten auf die Wand. Die Kinder saßen zu ihren Füßen und lauschten, was Großmutter Stine erzählte:

Mein Großvater Balthasar erbte von seinem Vater das Amt des Nachtwächters in unserem Städtchen. Nacht für Nacht ging er mit seinem Hund die Runden durch die Stadt und achtete darauf, dass in den Fachwerkhäusern kein Feuer ausbrach.

Zu jeder vollen Stunde rief er die Uhrzeit aus:

„Hört ihr Leut und lasst euch sagen,
die Glocke die hat zwölf geschlagen,
löscht das Feuer und das Licht,
schlafet gut und fürchtet euch nicht...“

Auch mein Großvater freute sich auf das Weihnachtsfest. Schon in der Vorweihnachtszeit spendeten ihm viele Anwohner schmackhafte Sachen, die sie ihm bei seinem nächtlichen Rundgang aus den Fenstern zuwarfen. Aber, wie viele Luckenwalder Anwohner, glaubte auch mein Großvater Balthasar, dass Feuerteufel, als kleine huschende Flämmchen die Feuersbrände entfachten. Deswegen wollte er auch das Feuerteufelchen Piereluth fangen, von ihm das Zaubern lernen, um dann jedes Feuer ohne Hilfe der Luckenwalder weg zu zaubern. Er ärgerte sich darüber, dass ihm Piereluth immer wieder mit List entwischte und ihn an der Nase herum führte.

Einmal redete sich Piereluth heraus, als mein Großvater ihn an seinem Zauberkragen erwischt hatte. Balthasar sollte sich mit Piereluths Meistern und Gesellen treffen, um in ihren Zauberbund aufgenommen zu werden.

Voller Vorfreude darüber, dass er bald zaubern könnte, verkündete Balthasar bei seinem nächtlichen Stadtrundgang:

„Hört ihr Leut und lasst euch sagen:
Piereluths Stunde hat geschlagen.
Weiß ich erst die Heimlichkeit,
blüht uns allen gold'ne Zeit!
Zwölf ist's zur Zeit!
Zwölf ist's zur Zeit!“

Als er am nächsten Abend bei seinem Rundgang auf das Haus des Koboldverstecks zuing, glaubte er einen lodernden Feuerschein zu sehen und blies mit dem Feuerhorn die Luckenwalder zum Löschen herbei. Bald lärmte auf dem Marktplatz halb Luckenwalde. Die Leute hörten lautes Rumoren und Poltern im Geisterhaus. Es hatten sich die Feuerteufel versammelt, um sich am Kegelspiel zu erfreuen. Sie wollten beim Kegeln erspielen, welches Haus zuerst brennen soll. Der Seifensieder aber erkannte seine Chance, den goldenen Kegelkönig zu stehlen und huschte mit dem Diebesgut davon. Aufgebracht aber drohten nun die Feuermeister, Gesellen und Piereluth, die Stadt an siebenmal siebenhundert Stellen anzuzünden, wenn sie ihren Gold-Kegelkönig nicht wieder zurück bekämen.

Das war meinem Großvater Balthasar und allen Luckenwaldern nun wirklich zu viel. Sie fürchteten sich vor einem großen Feuersbrand. Und so jagten sie Piereluth, hetzten ihn über den ganzen Marktplatz. Mit Hilfe seines Zauberkragens aber, rettete sich Piereluth in ein neues Versteck und schickte mit Zauberkraft den Luckenwaldern ein böses Unwetter. Er ließ den Sturm mit hohlen Händen in einen riesigen Aschehaufen greifen und über den ganzen Marktplatz dichte, missfarbene Schleier auf die Luckenwalder werfen.

Als Kaspar und Sabinchen das hörten, wollten sie nicht mehr auf den Weihnachtsmarkt gehen.

Hilfestellung für Schüler bei der „Jagd nach Mr. P.“

1. „Leser“ Lies immer nur einen Abschnitt des Routenplans
(Ist ein Abschnitt zu Ende, geht ein langer Querstrich über das Blatt)
2. „Verwalter“ Finde mit Karte und Kompass und den Hinweisen von Mr. P. heraus, wie ihr weiter laufen müsst
3. „Forscher“ Überprüft anhand der Fotos, ob ihr einen richtigen Zielpunkt / Standort erreicht habt.
4. „Schreiber“ notiert die wichtigen Informationen.
5. Alle - Prägt euch die Merke-Begriffe und Bilder dazu gut ein.
6. Alle - Helft den „Schreibern“ an den jeweiligen Zielpunkten / Standorten bei der Formulierung der Notizen

Denkt an die Belohnung! 😊

Die Jagd nach Mister P.

He, Ihr großen und kleinen Luckenwalder,
ich bin's, Euer Piereluth!
Ihr wisst schon, der Kobold, der seit vielen hundert
Jahren ein Versteck in Luckenwalde gefunden hat.
Ich bin aus meinem Versteck wieder einmal
ausgerissen und will mir unsere Stadt ansehen.
Fangt mich doch!
Mal sehen, wer schneller ist...



1

Jetzt seid Ihr noch in der BiB.
Und, habt Ihr mich schon entdeckt?
Könnt Ihr gar nicht, ich bin schon los-
gesaust. Ihr wollt mich tatsächlich
fangen?

Merke: 1 BiB



Stellt Euch mit dem Rücken zum
Bibliothekseingang.
Nordet den Kompass ein!
Seht Euch im Südwesten (SW) um und
sucht das "i"

2

Wenn Ihr es richtig gemacht habt, steht Ihr jetzt an einer Tafel,
auf der ein „i“ steht.

Wenn Ihr von dem Punkt aus weiter in Richtung Osten
Die Straße entlang lauft,

steht Ihr an der nächsten Kreuzung, an der es zwei
Eckhäuser mit Türmchen gibt.
Aber in diesen Türmen habe ich mich nicht versteckt.

Merke: 2 Straße



3

Ihr seid hinter mir her? Ich bin um 30° nach links abgebogen
und 110 m weiter gewetzt und stehe nun vor einem scheinbar
ganz normalem Wohnhaus.

Entschuldigt, dass ich nicht auf Euch gewartet habe, ich bin
traurig über das, was ich (auf der Gedenktafel) gelesen habe.

**Merke: 3 Synagoge
Stolpersteine**



4

Aber weiter geht es ungefähr 100 m die Straße entlang.
Stoppt an dem blauen Schild mit der Aufschrift „Vierseithof“.
Wieder bin ich Euch vorausgeeilt.
Geht in Richtung 120° immer geradeaus auf ein großes schönes
Gebäude zu.

Endlich seid Ihr da!

Merke: 4 Vierseithof

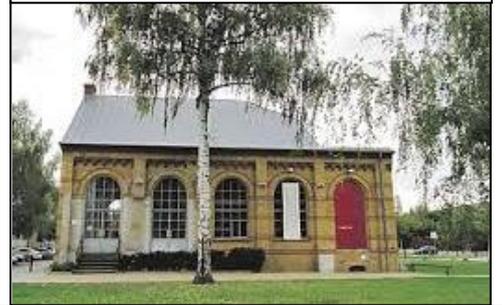


5

Aber, wisst Ihr, ich bin Euch schon wieder entwischt.
Ich bin nur 60 m in Richtung 30° gelaufen.

Das ist ein interessanter Ort, aber Ihr müsst trotzdem
schnell weiter um 100° und etwa 60 m. Vorbei an einem
metallischen Kunstobjekt mit 7 Buchstaben.
Ihr müsst unbedingt an eine Kreuzung gelangen,
wenn Ihr mich fangen wollt.

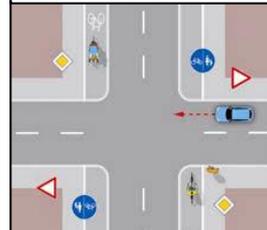
Merke: 5 Kunsthalle



6

Mann, oh Mann, was herrscht heute in Luckenwalde
für ein Verkehr.
Was war es doch früher gemütlich mit dem Pferdewagen
Passt auf, wenn Ihr die Straße überquert!
Die Kreuzung müsst ihr **im Uhrzeigersinn** überqueren,
bis ihr nacheinander zu zwei Denkmälern kommt.

Merke: 6 Verkehr



7

Ich könnte Euch ja überlisten und fliegen, aber ich habe
meinen Zauberkrug vergessen. Das zweite Denkmal
mit dem Ritter muss ich unbedingt aus der Nähe betrachten.

Merke: 7 Denkmal



8

Oh, ich sehe Euch kommen, ob ich mich verstecke?
An der Uferböschung, der Nuthe?
Vielleicht unter der Brücke???

Merke: 8 Brücke



9

Denkste!!! Bin schon wieder weg. Sucht mich doch,
in Richtung Süden unter einer anderen Brücke.
Von hier aus kann ich Euch prima beobachten.
Geht über die Brücke und sucht nach dem gelb gemauerten
Haus mit den Stelen davor?

Merke: 9 Stelen

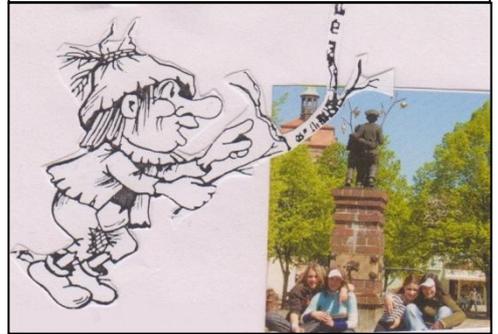


Hui, jetzt kommt Ihr mir aber schon ganz schön nahe.
 Ihr werdet mich doch nicht erwischen.
 Ich bin in Richtung 130° flink weiter gerannt und hoppla,
 plötzlich bin ich mitten in der Stadt in der „Breiten Straße“

10

Wenn Ihr auf dem richtigen Weg seid, steht Ihr an einer Ecke.
 Schaut nach links, dann seht Ihr von Weitem
 eine Kindergruppe aus Stein auf einem Brunnen.
 Lauft jetzt an dem Brunnen vorbei, bis zur letzten Laterne
 auf der rechten Seite und biegt um 90° nach rechts ab.

Merke: 10 Kariedeln



11

Nehmt nun die linke Straßenseite!
 Lauft ca. 60 m geradeaus! Seht Ihr die Ampel?
 Ihr habt es fast geschafft, nur noch 20 m.
 Ein großes tolles Gebäude sehe ich,
 wer da wohl alles darin ist?

Hier bliebe ich gerne länger, dann fangt Ihr mich aber noch,
 und wer weiß, ob Ihr es gut mit mir meint ...

Merke: 11 Theater



12

Also, flitzeflink nach links um die Ecke des Theaters
 und in Richtung 40° weiter, bis zu
 einem kleinen interessanten Häuschen.

Merke: 12 Torschreiberhaus



13

Jetzt aber flugs weiter in Richtung 30° die Straße entlang.
 Oh ja, hier fühle ich mich heimisch, diese Straße gab es schon,
 als ich nach Luckenwalde kam.
 Mein Zuhause rückt näher. Los jetzt, flotte Hufe ...
aber Vorsicht, da quert eine Straße euern Weg.

Merke: 13 Baruther Straße



Nur noch ein kleines Stück geradeaus weiter...
 Jetzt habt ihr den wichtigsten Platz von Luckenwalde erreicht.

Wo stecke ich hier bloß?

14

Stellt Euch auf den Marktplatz mit Blick zum Marktturm!
Links von Euch seht Ihr eine schöne alte Apotheke.
Dort wurde ein berühmter Luckenwalder geboren,
der Apotheker Carl Anwandter.

Jetzt schaut nach rechts.
Ihr findet am Haus „Alhambra“ ein Bild Theodor Fontanes.
Er war ein berühmter Dichter, dem eine Luckenwalder Familie
In Notzeiten geholfen hat.

Merke: 14 Marktplatz



Ich fliege über den Marktplatz. In der Sage über mich heißt es:
**„Durch sein Blasen stob die Asche dem Turm zu und mit ihr
flog in rotem Mantel...Piereluth...“.**

Seht Euch den Turm genau an.
Ich gebe mich geschlagen, denn Ihr habt mich gefunden.

Toll gemacht!
**Euer Lohn für die erfolgreiche Jagd habe ich in der
Touristinformation hinterlegt! Holt ihn Euch!**



Hallo, Ihr!

Ich muss Euch sagen, dass ich bei meinem Versteckspiel mit euch viel entdeckt habe in unserer Stadt, was ich noch nicht kannte. Ging es euch auch so?

Schreibt auf, was ihr alles gelernt habt.

1. Losgegangen seid ihr in der BiB...

Merke: BiB

Was bedeutet die Abkürzung BiB?

A. Berlin in Brandenburg

B. Bücher in der Bibliothek

C. Bibliothek im Bahnhof

2. Dann seid ihr eine Straße entlang gegangen...
(In dieser Straße hat Friedrich II., ein preußischer König vor über 200 Jahren Weber aus der Stadt Gera angesiedelt, weil er sie zur Tuchherstellung brauchte)

Merke: Straße

Wie heißt die Straße heute?

A. Webergasse

B. Bussestraße

C. Käthe-Kollwitz-Straße

3. Danach standet ihr vor einem Haus, das man Synagoge nennt...
(Eine Synagoge ist eine Art Kirche, ein Gebäude für Gottesdienste einer jüdischen Gemeinde oder Glaubensgemeinschaft)

Merke: Stolpersteine

Was bedeuten die Stolpersteine auf dem Fußweg vor diesem Haus?

A. Fußgänger achten hier auf eine unebene Stelle, damit ihr nicht stolpert

B. Menschen, steht einen Moment still und gedenkt der grundlos verfolgten und ermordeten jüdischen Luckenwalder in der Zeit von 1933 – 1945

4. Auf der Jagd nach mir kamt ihr nun an ein nächstes großes Gebäude, den Vierseithof...
(Der „Vierseithof“ gehörte früher zu einer großen Fabrikanlage zwischen dem Haag und der Puschkinstraße, in der seit 1784 etwas hergestellt wurde)

Merke: Vierseithof

Was war es?

- A. Arbeitsschuhe
B. Uniformstoff
C. Unterwäsche

5. Wieder standet ihr kurze Zeit später an einem besonderen Haus...
(In diesem Gebäude gab/gibt es manchmal Ausstellungen)

Merke: Kunsthalle

Was war die Kunsthalle früher?

- A. Ein Theater
B. Ein Wohnhaus für den Fabrikbesitzer Busse
C. Eine Maschinenhalle für die Tuchfabrik

6. Was denkt ihr, wie komme ich von einem Ort zum anderen?

Merke: Piereluth und Verkehr

- A. Wie ein Stabhochspringer hüpfte ich in großen Sprüngen von einem Ort zum anderen
B. Ich springe einem Menschen auf den Buckel und lasse mich tragen
C. Mit einem Zauberkragen und der Zauberformel „schuwecke, schuwecke“ komme ich überall hin

7. **Woran erinnert das Denkmal mit dem Ritter und seinem Schwert?**

(Denkmal erinnert an besondere Ereignisse, Menschengruppen oder einzelne Personen und ihre Taten)

Merke: Denkmal

- A. An einen Ritterkreuzzug im 11. Jahrhundert
- B. An Luckenwalder Männer, die in sinnlosen Kriegen vor ca. 150 Jahren umgekommen sind
- C. An einen Ritterkampf in der Burg Luckenwalde vor vielen hundert Jahren

8. Kaum war ich an dem Denkmal angekommen, wart ihr mir schon auf den Fersen, ich wollte mich unter der Brücke zur Stadt verstecken...

Merke: Brücke

Wie heißt diese Brücke?

Das erfahrt ihr aus dem Text der Sage, auf Seite 5, ich berichte, wie ich nach Luckenwalde gekommen bin:

Lösung (Name der Brücke):

(Und nun erzählte der Kleine, wie er schon lange der Stadt Luckenwalde einen Besuch abstatten wollte...

„Vom Galgenberg beim Kloster Zinna winkte ich der Turmlaterne drüben Grüße zu und die Sehnsucht, in deinem hübschen Städtchen zu sein, trieb mich auf die Wanderschaft. Ich kam durch die Klosterheide, aber nur bis Liesterdiek. Jenseits der Nuthe blühte ein Orant, der ließ mich nicht vorbei. Um seine Zauberkraft zu brechen, zog ich mein rotes Hemd aus und wusch es im Strom.

- Davon, Kaspar, glänzt und funkelt die Nuthe so; ihr saht das Regenbogenglitzern Wohl schon beim Gehen über die Schulbrücke!-“)

9. Ihr seid am Nuthepark entlang gelaufen und über eine andere Brücke an eine Gruppe von „Stelen“ gelangt...
(Eine Stele ist ein flacher, frei stehender Pfeiler [aus Stein, Holz oder Metall], aus dem ein Künstler, ein Bildhauer, Bilder oder Namen von berühmten Luckenwaldern herausgearbeitet hat. Die Stelen an dem gelben Haus [Remise] erinnert An berühmte Luckenwalder Künstler, z. B. an den Werbegrafiker Gerd Gebert.)

Merke: Stelen

Was hat er für Luckenwalder Kinder getan?

- A. Er hat die Kinderfiguren auf dem Kariedelbrunnen geformt
- B. Er hat Märchenfiguren für den Luckenwalder Weihnachtsmarkt geschaffen

10. (In der Sage über mich heißt es über den Nachtwächter Balthasar, der mich gejagt hat: „... wie ein Kariedler klopte er an den Fensterladen...“)

Merke: kariedeln

Was bedeutet kariedeln?

- A. Kinder tanzen zum Turmfest um den Brunnen herum
- B. Kinder ziehen zur Faschingszeit von Geschäft zu Geschäft und erbitten Süßigkeiten und andere Geschenke, die sie sich auf Stöcke aufspießen lassen
- C. Verurteilte Diebe mussten früher von weit her mit vollen Wassereimern erst um den Brunnen herum kariedeln und den Brunnen dann mit Wasser füllen

11. Als ihr vom Boulevard bis zur Ampel und in die Theaterstraße gelaufen seid, kamt ihr auf der linken Straßenseite an ein tolles großes Gebäude, das Theater...
(Luckenwalder Bürger haben dafür gesorgt, dass es erbaut und 1930 der Stadt übergeben werden konnte)

Merke: Theater

Was befindet sich in einem großen Teil des Gebäudes?

- A. Ein Kindergarten
- B. Ein Ärztehaus
- C. Eine Grundschule

12. Hinter dem Theater seid ihr an ein besonders hübsches kleines Häuschen gekommen, das Torschreiberhaus...

Merke:
Torschreiberhaus

Was bedeutet der Name Torschreiberhaus?

- A. In diesem Haus wohnte früher eine Luckenwalder Familie Torschreiber
- B. Menschen, die früher von Osten aus in die Stadt wollten, wurden von einem Torschreiber in ein großes Buch eingetragen und mussten Eintrittsgeld (Zoll) bezahlen

13. Nun seid ihr durch die älteste Straße Luckenwaldes gelaufen...
(sehr alte Straßen erkennt man auch an den Fachwerkhäusern)

Merke: Baruther Straße

Woraus wurden sie gebaut?

- A. Aus Stein und Zement
- B. Nur aus Holz
- C. Aus Lehm, Stroh und Holzbalken

14. (Ihr wisst nun, dass mein Zuhause der Marktturm ist)

Merke: Marktplatz

Zu welchem Zweck wurde der Turm früher erbaut?

- A. Er war ein Wachturm. Der Wächter auf dem Turm musste vor herannahenden Feinden warnen
- B. Der Turm war Zufluchtsort für Luckenwalder, wenn Gefahr drohte
- C. Er war ein Zollturm. Schiffe, die damals noch auf der Nuthe fahren konnten, mussten Geld (Zoll) zahlen, wenn sie in der Stadt waren [z. B. Stoffe] be- und entladen wollten

Lösungen:

1. C
2. C
3. B
4. B
5. C
6. C
7. B
8. Schulbrücke
9. B
10. B
11. C
12. B
13. C
14. C