Stadtführung & Schnitzeljagd

Palma bei Nacht

mallorcafuerkinder.de

1. AUFLAGE JUNI 2022

Mallorca für Kinder, Quintana de Son Amer, 6,
07690 Cala Llombards, Spanien

Satz und Gestaltung: Damaris Weiss
Illustrationen: Damaris Weiss
Karten: ©OpenStreetMap (www.openstreetmap.com) Mitwirkende, CC-BY-SA 2.0
Bildnachweis: Damaris Weiss

Aktuelle Angaben unterliegen einen ständigen Wandel. Deswegen sind alle Angaben zu Öffnungszeiten und Preisen trotz sorgfältiger Recherche nur eine Momentaufnahme. Alle schriftlichen und bildlichen Informationen erfolgen nach dem besten Wissen und Gewissen der Autorin. Eine Haftung durch die Autorin kann nicht übernommen werden.

INHALT

Einführung 4
Die Schnitzeljagd App 6
Letzte Vorbereitung 8
Während der Tour / Einkehr 10
Kurzfassung der Geschichten 12
Spickzettel und Virtuelle Tour 14

Station 1: Stadtmauer 15
Station 2: Kathedrale 17
Station 3: Museum der Kirchenkunst 20
Station 4: Bischofsgarten 21
Station 5: Kloster Santa Clara 23
Station 6: Kirche Monti Sion 25
Station 7: Jüdisches Viertel 26
Station 8: Almudaina Bogen 27
Station 9: Stolpersteine 29
Station 10: Can Forteza Rei 30
Station 11: Plaça Major 31
Station 12: Plaça Mercatal 32
Station 13: Passeig des Born 33
Station 14: Plaça del Rey 34
Station 15: Sphinx 35
Station 16: Königspalast 36
Station 17: Glockenturm 37
Endstation: Zum Weiterlesen 39

Gutschein 40

ENTDECKERTOUREN

EINFÜHRUNG

Liebe Eltern & Freunde von Gruselgeschichten!

Sobald in Palma die Sonne hinter den Bergen verschwindet, verwandelt sich das bunte, lebhafte Zentrum in einen Ort, aus dessen Häusern und Mauern dunkle Geschichten hervorkommen. Mörder, Hexen, Dämonen und andere Kreaturen der Nacht wagen sich aus ihren Verstecken.

Für Kinder & Erwachsene:

Falls ihr bereits eine unserer Schnitzeljagd-Touren unternommen habt, erwartet euch hier etwas komplett anderes. Diese Tour richtet sich an ältere Kinder und junge Erwachsene, die sich nicht so leicht aus der Ruhe bringen lassen und auch schaurigere Geschichten vertragen. Wir führen euch zu bekannten und unbekannten Plätzen in Palmas Altstadt und erzählen dort die düsteren Geschichten der Stadt, mal gruselig, manchmal auch etwas komisch.

Nicht alle Geschichten sind wahr. Die mallorquinischen Legenden wurden über viele Jahre nur mündlich weitererzählt und mit jedem Mal gruseliger, als sie ursprünglich waren. Vor der Kulisse der Stadt im Dunkeln ist es jedoch wichtig, dass alle Teilnehmer differenzieren können, was Realität ist und was Teil des Spieles.

Wir umschreiben die einzelnen Geschichten in diesem Begleitheft, das ihr als kostenfreie Leseprobe herunterladen könnt, im Vorfeld kurz, damit ihr vor dem Kauf entscheiden könnt, ob ihr euren Kindern (und euch) diese etwas andere Stadtführung zutraut.

Wie funktioniert das Ganze?

Wir führen die Teilnehmer anhand von Karten und Wegbeschreibungen zu verschiedenen markanten Stationen in der Stadt, wo sie nach Dingen suchen und Fragen beantworten müssen.

Die Teilnehmer der Schnitzeljagd erhalten eine Wegbeschreibung, die über eine App auf dem Smartphone oder ein Heft zum Ausdrucken genutzt werden kann.

Als Einstimmung zu jeder Station erzählen wir eine Geschichte, die im direkten oder indirekten Bezug zu dem jeweiligen Punkt steht. Auf historische Fakten gehen wir, wenn überhaupt, nur ein, wenn sie für die Geschichte oder Fragestellung relevant sind.

In diesem Beiheft erhaltet ihr ergänzende Informationen, die eventuell interessant für euch sind, das Spiel aber unnötig aufblähen und die Stimmung drücken würden. Zusätzlich zu den im Hauptheft oder der App enthaltenen Wegbeschreibungen hinterlegen wir euch hier auch einen Link zu Google Maps, mit dem ihr die Tour nachverfolgen könnt. Bedenkt dabei, dass das GPS-Signal in der Stadt zwischen den Häusern nicht immer hundertprozentig korrekt ist.

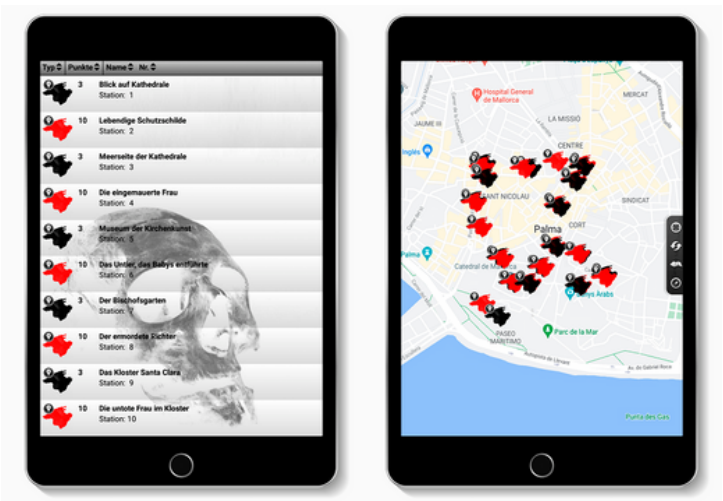
Es ist nicht notwendig Gebäude zu betreten, ihr müsst keine Eintrittsgelder bezahlen, um die Aufgaben lösen zu können. Ein Besuch der einzelnen Sehenswürdigkeiten ist optional und eventuell, je nachdem wie spät ihr unterwegs seid, auch gar nicht mehr möglich. Ihr könnt euch die Zeit frei einteilen, Pausen einlegen oder unterbrechen.

DIE
SCHNITZEL-APP

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Schnitzeljagd zu absolvieren. Die eine ist über das E-Book, das ihr entweder ausdrucken oder über ein Tablet laufen lassen könnt. Die zweite Möglichkeit ist die Nutzung der **App Espoto**. Diese App ist sehr intuitiv. Nichtsdestotrotz wollen wir an dieser Stelle eine kleine Anleitung mit auf den Weg geben, obwohl die Funktionsweise auch schnell in der App gelernt werden kann.

Die App selbst kann beliebig oft installiert werden. Unsere Tour kann jedoch mit einem individuellen QR-Code nur einmal gestartet werden. Nutzt ihr den QR-Code auf einem Endgerät, ist es danach nicht mehr möglich, die Tour über ein anderes Gerät laufen zu lassen.

Das Spiel ist so gestaltet, dass die einzelnen Stationen nur nacheinander aufrufbar sind. Grau unterlegte Fragen sind erst aufrufbar, wenn die davor liegende Frage beantwortet wurde. Dabei ist es egal, ob die Antwort richtig oder falsch war. Die Freischaltung erfolgt in jedem Fall.



Mit dem Kauf dieser Tour erhaltet ihr **einen Zugang** zur Schnitzeljagd-App. Die Registrierung geschieht über einen QR-Code, den wir euch in einer separaten E-Mail spätestens 48 Stunden nach Kauf zusenden werden. Erhaltet ihr die Mail mit dem QR-Code in dieser Zeit nicht, meldet euch bitte unter entdecker@mallorcafuerkinder.de

Zusätzliche Zugänge / QR-Codes (beispielsweise, falls Spieler gegeneinander antreten wollen) können in unserem Shop erworben werden.

Überlegt euch im Vorfeld genau, auf welchem Gerät die Schnitzeljagd laufen soll.

LETZTE VORBEREITUNG

Dauer der Tour:

Circa 2 h Gehzeit, ohne Pausen oder Abstecher. Aus unseren Testläufen wissen wir: je größer die Gruppe, umso länger dauert es. Je älter die Kinder, desto schneller sind sie.

Empfohlenes Alter:

Wir würden das empfohlene Alter ab 8 Jahren ansetzen. Unter den Testspielern waren Kinder im Alter von 6 bis 16 Jahre und sowohl die Eltern, als auch die Kinder selbst haben uns positives Feedback gegeben. Es kommt also mehr darauf an, wie motiviert eure Kinder sind, als auf ihr eigentliches Alter.

Ausrüstung

- Die Schnitzeljagd App (App Store, Google Play)
- Den QR-Code (wird separat 24 bis 48 Stunden nach Kauf per E-Mail zugestellt)

oder

- Einen Ausdruck der Schnitzeljagd (separates Dokument).
- Die PDF-Tour kann auch digital über ein Tablet laufen. Dafür einen Zettel mitnehmen, um die Lösungen zu notieren.
- Ein extra Smartphone zum Nachlesen dieses Dokuments und Weg verfolgen. Hinweis: Die Links zum Kartenmaterial und externe Quellen funktionieren aus diesem E-Book nur digital, falls ihr einen Ausdruck nutzt, habt ihr keinen direkten Zugriff auf diese Informationen.
- Einen Stift.

Beste Touren-Zeit

Diese Tour ist ganzjährige spielbar und optimal für die Sommermonate, wenn es tagsüber zu heiß für Sightseeingtouren ist. Für die richtige Stimmung solltet die Tour kurz vor der Dämmerung starten.

Allerdings solltet ihr auch bedenken, dass je später ihr startet, die meisten Stationen bereits geschlossen sein werden. Falls ihr mit dem Gedanken spielt, sie während der Tour zu besuchen. Weiterhin haben in unseren Testläufen einige Familien über drei Stunden benötigt. Außer ihr habt vor in den langen Sommernächten die Geisterstunde in der Stadt zu verbringen, ist es eventuell ratsam noch im Hellen zu starten, um gegen neun oder zehn zum Ende zu kommen. Die Sonnenuntergangszeiten könnt ihr hier nachsehen.

Anreise

Parken: Am zentralsten und einfachsten ist es, in der Tiefgarage, direkt an der Kathedrale, zu parken (*Aparcament del parc de la Mar*). Anders als bei den Parkmöglichkeiten direkt am Hafen (*Pàrquing del carrer del Moll* oder *Aparcament del Passeig Marítim*), wo Parktickets für eine konkrete Dauer gelöst werden, wird das Parkticket in der Tiefgarage beim Abholen des Autos bezahlt. Preis für 5 Stunden ca. 15,- €.

Tiefgarage: Google Maps
Parken im Hafen: hier oder hier

Mit dem Bus: Die Stadtlinie EMT 25 fährt 20-minütig ab Arenal bis zum *Plaça de la Reina/Cadetral*. TIB Linien aus allen anderen Teilen der Insel halten am *Plaça España*. Von dort sind es 1,5 Kilometer (circa 30 Minuten) bis zum Start der Tour. Alternativ fährt von der Zentralhaltestelle am *Plaça España* die Stadtlinie EMT 2 durchs historische Viertel und hält ebenfalls an der Haltestelle *Plaça de la Reina/Catedral*.

KURZFASSUNG DER GESCHICHTEN

Lebendige Schutzschilde
Gefangene Christen wurden während der Eroberung Palmas an der Stadtmauer als lebendige Schutzschilde aufgehängt. Alle überlebten.

Die eingemauerte Frau
Junge Witwe lässt sich in Kirchenwand einmauern, um dort den Rest ihres Lebens zu beten.

Das Untier, das Babys entführte
Ein angeblicher Drache, der sich als Krokodil entpuppte.

Der ermordete Richter
Wurde auf der Straße ermordet, als er in einem blutigen Bandenkrieg Recht sprach.

Die untote Frau im Kloster
Tot geglaubte Frau lebt, dafür stirbt ein Dieb.

Lügen bringen den Tod
Eine Liebesgeschichte, bei der am Ende beide sterben. Die eine an gebrochenem Herzen, der andere auf mysteriöse Weise.

Gestohlene Goldmünzen
Die Juden wurden früher mit einer Goldmünze im Mund beerdigt. Später wurden ihre Gräber deswegen geschändet.

Als die Juden fliehen wollten
Auf der Flucht vor der Inquisition geriet das Boot der Juden in einen Sturm und musste umkehren. Alle wurden gefangen genommen.

KURZFASSUNG DER GESCHICHTEN

Die Frau, die aus dem Zug fiel
Auf der Jungfernfahrt betrügt ein Bräutigam seine Frau mit dem Dienstmädchen. Frau stürzt im Tunnel aus Zug und rächt sich seitdem an allen untreuen Männern.

Geister im Can Forteza Rey
Mysteriöse Glocken läuten auf dem Dachboden dieses Herrenhauses. Stellt sich als Scherz heraus.

Das schwarze Haus
Hauptschauplatz der Inquisition, an der viel Leid geschah.

Mopis: Unheimliche Kreaturen
Vogelartige Kreaturen, die keiner so richtig kennt, die aber im Sommer gejagt werden.

Der Kopf des Mauren
Denkmal an die zahlreichen Enthauptungen, die hier stattfanden.

Die Hexe Joana
Eine eher ungruselige Hexengeschichte.

Eine Geschichte über Liebe und Tod
Verheirateter Mann brennt mit Nonne durch. Sie wird eingeschlossen, er stirbt.

Der Turm der Köpfe
Aufbewahrungsort der Köpfe nach Enthauptungen.

Der Kopf, der aus dem Kirchturm flog
Glöckner kommt schwerer Glocke zu nah.

STATION 1

STADTMAUER

Stadtmauer und Arc de la Drassana

Mallorca wurde von sehr vielen verschiedenen Völkern erobert und regiert. Jede Gruppe brachte für die jeweilige Region typische Dinge und Entwicklungen mit auf die Insel. Die ersten für Mallorcas Entwicklung wichtigen Eroberer waren die Römer. Ihre Handelsrouten verliefen durchs Mittelmeer und wurden dort immer wieder von Piraten gestört. Da sie gerade dabei waren, ihr Weltreich zu expandieren, besetzten sie Mallorca kurzerhand auch.

Und gaben der Insel einen Entwicklungsschub. Neue Städte wurden gegründet und wichtige Gebäude gebaut. Auch der Olivenanbau geht auf die Römer zurück. Nach dem Auseinanderfallen des römischen Weltreiches entstand zunächst ein Machtvakuum auf der Insel, welches nach vielen Jahren schließlich von den Arabern ausgefüllt wurde.

Auch die Araber waren dabei, ein Weltreich zu errichten. Besonders in Spanien sind sehr viele architektonische Zeugnisse aus dieser Zeit erhalten. Auf Mallorca sind diese Beispiele eher rar. Der ***Arc de sa Drassana***, der Mauerbogen, unter dem wir hindurchgehen, wenn wir zur Kathedrale laufen, stammt jedoch aus der Zeit der Mauren, wahrscheinlich aus dem 10. Jahrhundert, also der ersten Epoche der arabischen Besatzung.

Der Bogen verband damals den **Königspalast Almudaina** mit dem Meer. Der Gouverneur oder König konnte von seiner Residenz direkt zum Hafen laufen und seine Schiffe besteigen, denn das Meer reichte bis an die Stadtmauer.

Die Herrschaft der Araber in Europa kam zu einem Ende, als die christlichen Könige des Kontinents entschieden, ihre Ländereien zurückzuerobern. Für Mallorca zog *Jaume I* (Jakob I) in den Krieg. Er belagerte die Inselhauptstadt mehrere Monate, bis der damalige Gouverneur aufgab. Araber regierten auf Mallorca von 902 bis 1229.

Arc de la Drassana

Mallorca für Kinder