

Herzlich Willkommen

BEIM ABENTEUERTREK

Liebe Abenteurer/innen,

zuerst einmal das wichtigste vorweg: Nehmt euch für den Trek ca. **eineinhalb Stunden** Zeit und einen **Stift** mit. Bedenkt: Im KultURwald kann es steil und rutschig werden! Alle Materialien, besonders die Karte, sind zur Lösung der Rätsel nützlich und wichtig!

Das Wichtigste aber bleibt: Habt bitte ganz viel Spaß!

Womöglich fragt ihr euch: Was ist ein Abenteuertrek? Will ich das machen?

Ein Abenteuertrek ist eine Art **Schnitzeljagd für Große**. Ihr löst verschiedene Rätsel, die euch erst zur nächsten Station und dann zum Ziel führen. Die Rätsel sind in eine Rahmengeschichte eingebettet und ihr erlebt beim Lösen ein kleines Abenteuer. Aber keine Sorge, bisher sind alle heile angekommen (zumindest die, von denen man weiß ...). Auf die Frage „Will ich das machen?“ muss jeder selber antworten, wir schlagen mal ein „Ja!“ vor.

Die nächste Frage, die nun aufkommt, ist vielleicht: „Und was ist Thema dieses Treks?“.

Wie der Name schon erahnen lässt, dreht sich dieser Trek um die Illuminaten in Eichstätt. Wer mehr wissen will, muss sich wohl der Forschergruppe anschließen, die sich in Kürze bilden wird, um ein Geheimnis zu lüften.

Eine weitere teuflisch gute Frage wäre: „Für wen ist der Trek gedacht?“

Die Kernzielgruppe sind Jugendliche und junge Erwachsene zwischen **15 und 25 Jahren**, das ist aber nur ein grober Richtwert, ihr könnt den Trek auch machen, wenn ihr noch etwas jünger seid und nach oben gibt es sowieso keine wirkliche Grenze, auch **75-Jährige** können hier Spaß haben!

Also, wenn jetzt alle Fragen geklärt sind: Husch, husch, ab ins Abenteuer!

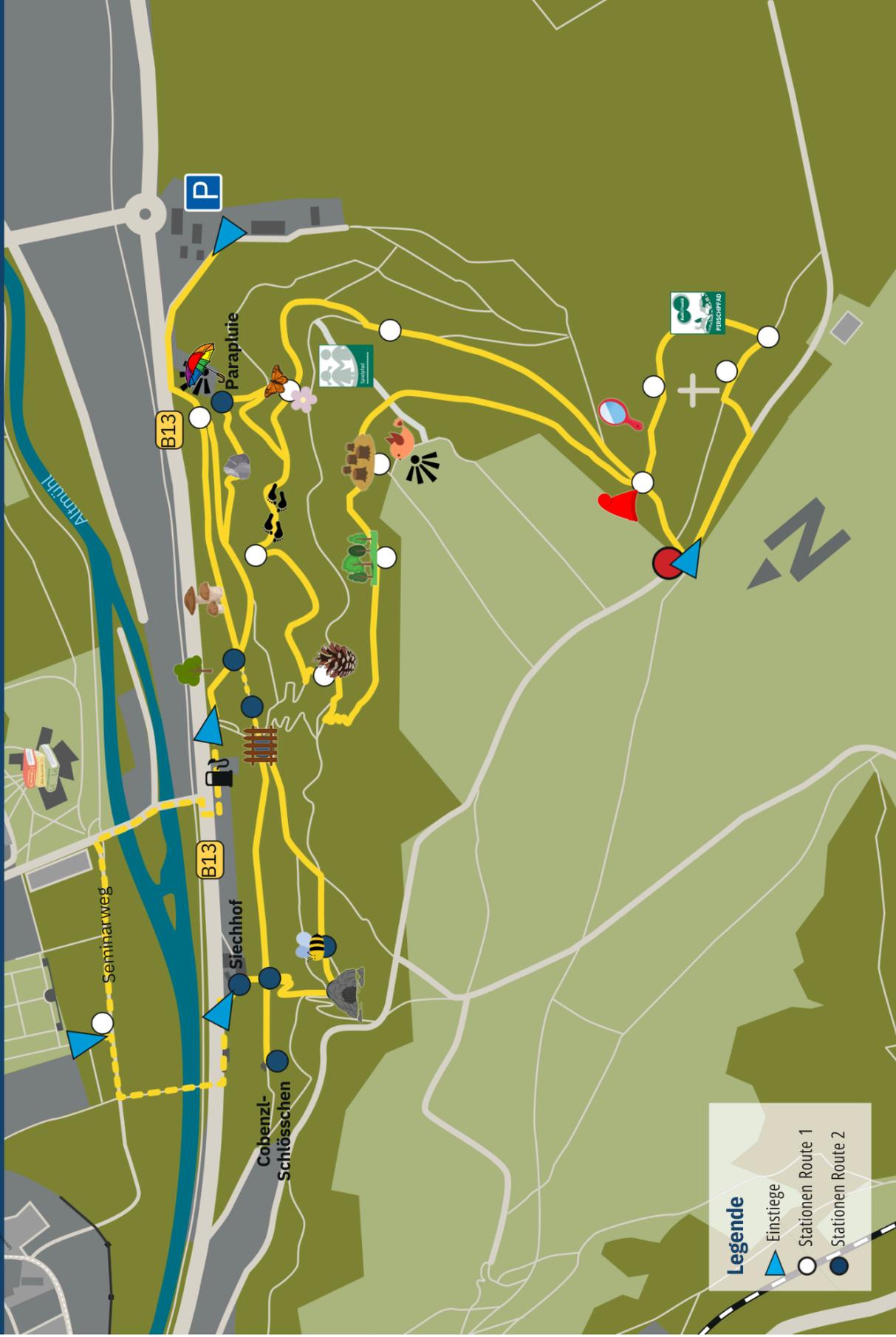
Vergesst nicht, auch öfter mal einen Blick auf die Karte zu werfen - es lohnt sich!

Viel Freude wünschen euch die Erstellerinnen

Leoni Heselich und Franziska Philipppson

*Dieser Trek ist in Kooperation mit dem Umweltzentrum Naturpark Altmühltal
sowie der Tourist-Information Eichstätt entstanden.*

ABENTEUERTREK-MAP



Hinweis: Alle Stationen (außer der Start) sind Stationen des KultURwaldes und damit als Kreise auf der Karte markiert. Die KultURwald-Schilder verraten euch auch, ob ihr noch auf dem richtigen Weg seid.



AUSGANGSSITUATION:

Ihr helft der Zentralbibliothek bei der Digitalisierung von Dokumenten und stoßt dabei auf ein rätselhaftes Fragment – den **Codex Lucis**. Er stammt aus der Zeit der Aufklärung und enthält verschlüsselte Hinweise auf das Wirken der Illuminaten in Eichstätt – insbesondere auf einen ihrer Förderer: **Cobenzl**. Ihr beschießt erst einmal zu recherchieren und sammelt anschließend euer Wissen.

Wissensammlung

Vor etwa 200 Jahren zum Ende des 18. Jahrhunderts wirkte Ludwig Graf von Cobenzl in Eichstätt mit einem revolutionären Projekt. Aber dazu später mehr...

Erstmal: Cobenzl kam aus der Weltstadt Wien als Dompropst in das damals noch eigenständige Domfürstentum Eichstätt. Ludwig (wird dürfen ihn duzen) war vor allem Aufklärer und Lebemann. Er soll unfassbar gut gefeiert haben, einmal sogar mitten auf einer Brücke, das war allerdings eher ungeplant.

Er kannte jede Menge Leute, unter anderem: Adam Weishaupt, der war Professor in Ingolstadt und gar nicht amused als die Jesuiten aus der Lehre verbannt wurden und sich immer mehr Studenten diversen Freimaurerorden anschlossen. Deswegen hat er kurzerhand seinen eigenen Verein gegründet, die Perfektibilisten, suchten nach der Perfektion. Kreativ.

Aus den Perfektibilisten entwickeln sich etwa zwei Jahre später die Illuminaten. Ein bunter Haufen, gar nicht so bunter Männer (und vielleicht auch Frauen), die eine Vision verfolgten: Der Mensch ist unabhängig von seinem Stand wertvoll. Ein revolutionärer Gedanke in der strikten Ständegesellschaft des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Vermutlich auch ein Grund, warum sich die Illuminaten nur knapp 10 Jahre gehalten haben, bevor sie 1784/85 verboten wurden. Warum die Illuminaten bis heute als Geheimbund bekannt sind? Das ist die einzige Verschwörung in Zusammenhang mit ihnen.

Nach dem Verbot gab es nichts von den Illuminaten zu hören, keine Dokumente aus dieser Zeit, nichts. Die Illuminaten halten sich an das Verbot. *Doch dann ...*

Augustin Barruel war Jesuit, und Schriftsteller. Seine Bücher verkauften sich Anfang des 19. Jahrhunderts extrem gut. Deswegen schreibt er nicht nur eins oder zwei – sondern gleich drei. Im dritten dieser Bücher taucht nach gut 30 Jahren der Name der Illuminaten wieder auf.

Seit dem ranken sich Mythen, Legenden und Verschwörungen um die Illuminaten. Die sich zum größten Teil wissenschaftlich widerlegen lassen.

Ein Papierschnipsel fällt euch beim Blättern durch den Codex Lucis entgegen. Jemand scheint eine Passage aus dem Codex Lucis abgeschrieben zu haben. Bei genauerer Betrachtung fällt euch auf, dass auf der Rückseite ebenfalls etwas notiert wurde.

Nicht weit von dort, wo Schweigen lag,
entstand ein Ort für Wort und Tat.
Wo einst man nied, dort wurde ~~st.~~
Begegnung wächst – aus Zuversicht..

Wo ist Ort der Begegnung?
→ Zuerst: Ort des Schweigens finden!

Still liegt das Haus, vom Stein umhüllt,
von Krankheit einst und Leid erfüllt.
Wer hier verweilt, war verdänt,
fern jeder Stimme, jedem Sta

Ort des Schweigens ist der Si

Eure Aufgabe:

Lest die Texte, folgt den Randbemerkungen des Unbekannten, entschlüsselt die Hinweise – und findet die erste Station - den Ort des Schweigens.

Er ist auch auf der Karte markiert.



Geht nun weiter

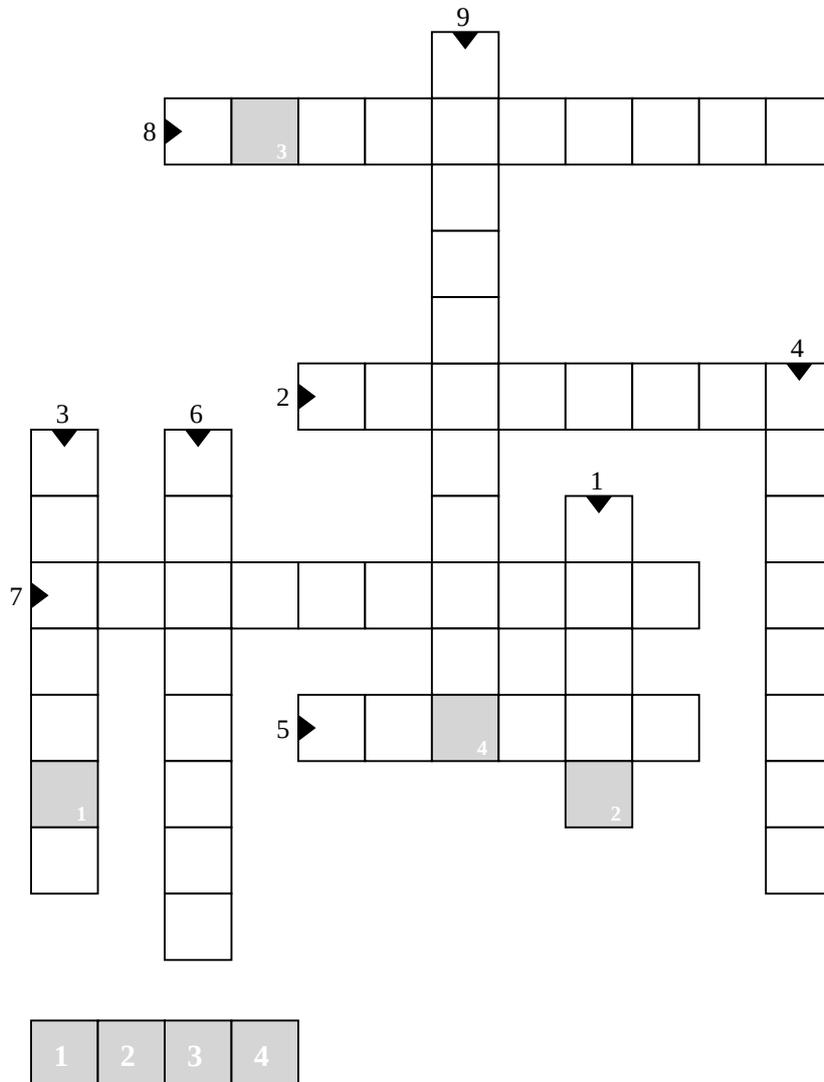


STATION 1

Eure Aufgabe:

Löst das folgende Rätsel mit den drei Infotafeln in der Nähe des Ortes des Schweigens und findet eure nächste Station.

Ein Blick auf die Karte hilft euch weiter.



1. Woran waren im Siechhof Anwohnende erkrankt?
2. Wie hieß der Stifter des Hauses, das als Siechhof bekannt ist?
3. Wer plante und errichtete den Garten?
4. Wer war Freund von Cobenzl? (Tipp: Die Antwort ist auch in Stein gemeißelt)
5. Was sollte das letzte Wort auf Cobenzls Grabstein sein?
6. Wer errichtete das Schlösschen und den Gartenpavillon?
7. Was machte Cobenzl allen zugänglich?
8. Den Idealen welcher Bewegung entsprachen Cobenzls Vorhaben?
9. Welchem Bund trat Cobenzl bei?



Geht nun weiter



STATION 2

Eure Aufgabe:

Merkt euch die Farbe dieser markanten Struktur und geht weiter zur nächsten Infotafel.

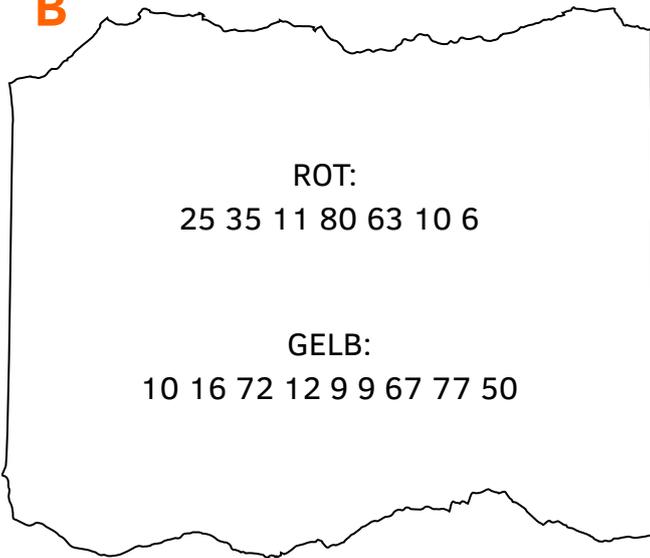
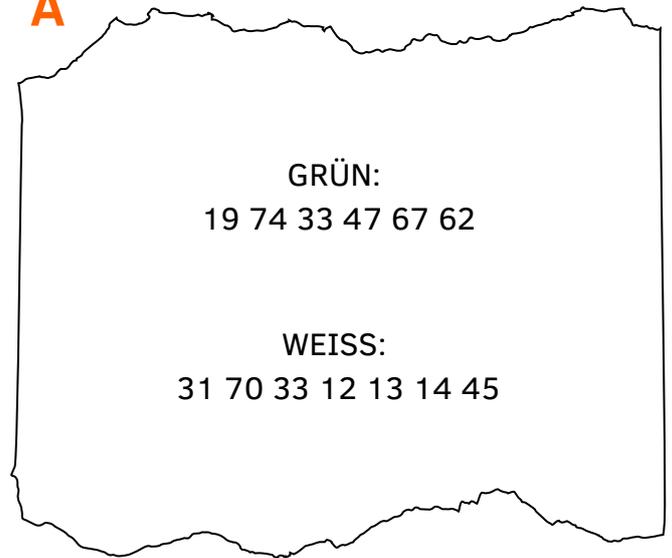
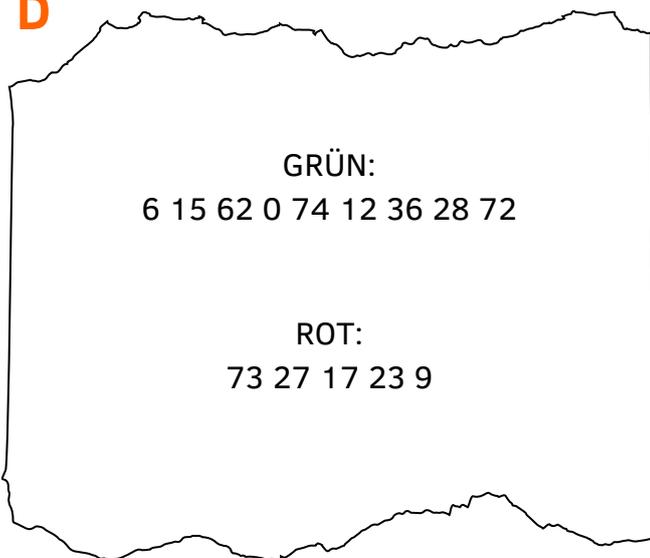
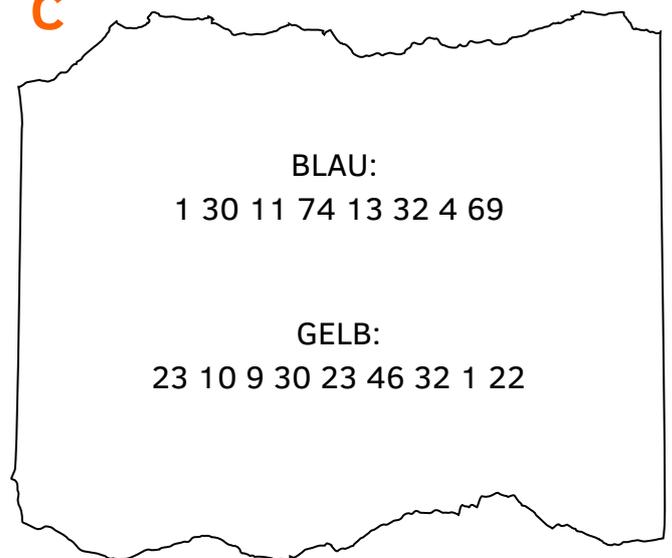


Eure Aufgabe:

Lest die Texte auf der Infotafel genau durch und entscheidet euch dann, welche Skizze beschrieben werden könnte:

A**B****C****D**

Auf der Rückseite der Skizzen findet ihr verschiedene
Zahlenkombinationen, doch nur eine bringt euch weiter.
Erinnert euch auch an eine Farbe.

B**A****D****C**

Eure Aufgabe:

Nummeriert die Wörter des Textes „Die Sitzgruppen“ im Inneren Garten
durch. Wichtig sind hierbei nur die Anfangsbuchstaben der Wörter.
Nehmt nun die richtige Zahlenfolge von oben zur Hand. Mithilfe der
nummerierten Wörter bzw. ihren Anfangsbuchstaben könnt ihr nun das Rätsel
lösen und die nächste Station auf der Karte finden.



Geht nun weiter



STATION 3

Eure Aufgabe:

Löst das folgende Worträtsel. Es sind zwei Wörter versteckt. Eines ist bereits markiert. Aufmerksame Wandernde haben diese Wörter vorher vielleicht schon auf einer Infotafel gelesen.

HINWEIS: Möglicherweise steht oder sitzt ihr auf des Rätsels Lösung – nur in der *Zukunft*.

S	C	M	B	Y	N	O	K	G	C
E	S	A	F	T	H	X	B	A	F
H	S	R	A	H	I	A	R	W	I
C	Z	G	T	F	A	Z	Y	J	R
S	K	A	X	G	K	U	K	Y	L
I	X	D	E	R	L	J	S	C	Q
L	J	S	F	E	M	Z	O	K	T
G	L	M	G	F	P	S	S	G	M
N	R	F	H	B	L	G	T	L	R
E	O	F	I	E	A	T	V	B	K

Eure Aufgabe:

Entschlüsselt den Satz neben dem richtigen Symbol
(siehe Rätsel davor) und ihr erhaltet einen neuen
Hinweis für die nächste Station.
Diese findet ihr auf der Karte markiert.



ERUE NETSHCÄN ETTIRHCS NERHÜF HCUE UZ
NEKCÜRDBASSUF



MUKILBUP MIEB GNURRIWREV RESSORG UZ ETRÜHF
GNUDNEW EDNEHCSAREBÜ EID



ENIEM EDNUERF NEMMOK NEGROM UZ HCUSEB



RED LEGOV TGEILF REBÜ SAD REEM DNU EID EZTAK
TFÄLCHS FUA MED AFOS

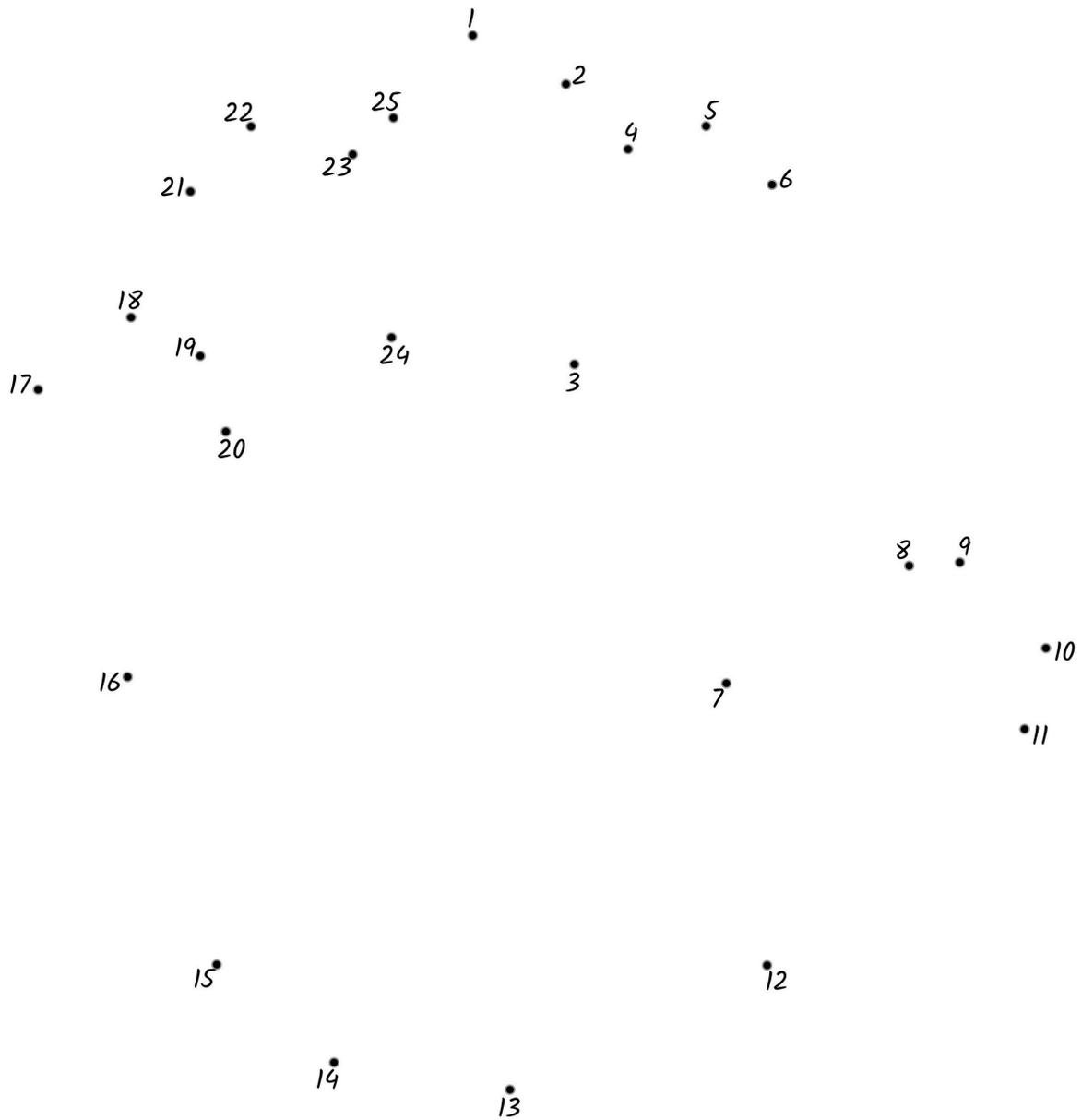


Geht nun weiter



STATION 4

Eure Aufgabe:
Verbindet die Punkte.



Verwundert?
Lest auf der nächsten Seite weiter!

Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt es geschafft!

Ihr seid am Ende des Abenteuertraks angelangt und habt die Aufgaben erfolgreich gemeistert!

Es gibt allerdings noch ein allerletztes Rätsel zu lösen: Wo ist nun der Ort der Begegnung, der anfangs im Codex Lucis erwähnt wurde? *Ihr seid mittendrin!*

Die Route des Treks hat euch mitten in den **Garten der Begegnung** geführt - Cobenzls liebstes Projekt. Auch wenn man es kaum noch erahnen kann, war hier vor rund 200 Jahren ein großangelegter Garten als Begegnungsort für Menschen aller Stände – ziemlich aufklärerisch. Hier sollten die Menschen aufeinander treffen, um festzustellen: Wir haben alle Kummer, Ängste und Sorgen. Wir sind alle Menschen. Wir sind alle wertvoll. Unabhängig von Stellung und Stand. Cobenzl vertrat nicht nur diese Werte, sondern vermittelte sie auch an andere Menschen und nahm so Einfluss.

Cobenzls Anliegen ist damit klar - doch unser Anliegen?

Hier kommt die Hand ins Spiel, die ihr gerade gezeichnet habt. Neben euch befindet sich zwar eine Infotafel zum „ökologischen Fußabdruck“ (falls ihr euch nicht sicher seid, was damit gemeint ist, werft gerne einen Blick auf die Tafel), doch uns geht es um den **Handabdruck**. Während man beim Fußabdruck nur seine persönliche Umweltbilanz verbessert, beeinflusst eine Handabdruck-Aktion die Situation für mehrere Menschen. Ihr haltet gerade *unseren* (Leonis und Franzis) **Handabdruck** in den Händen. Unser Anliegen ist es nämlich, Menschen und vor allem Jugendliche und junge Erwachsene wieder in die Natur zu bringen. Unser Mittel der Wahl war der Faktor „Spaß“. Daher haben wir diesen Trek für euch entwickelt.

Wir haben diesen Handabdruck im Rahmen unseres Studiums an der STS (Fakultät der KU) umgesetzt – das ist jedoch keine Voraussetzung! Vielleicht habt ihr ja bereits Ideen, wie ihr selbst ins Handeln kommen und dabei ebenfalls andere Menschen mitnehmen könnt? Wir wollen euch ermutigen, eigene Projekte umzusetzen – denn:

Machen ist wie Wollen, nur krasser!

Danke, dass ihr unseren Trek gespielt habt! Ihr könnt uns gerne Feedback (positiv wie negativ) an die untenstehende E-Mail-Adresse schicken, damit wir den Trek noch besser gestalten können.

Bleibt neugierig

Leoni & Franziska

PS: Die anderen Symbole auf der Karte sind nicht nur zur Verwirrung abgebildet. Findet also gerne heraus, was sich hinter ihnen verbirgt.