

# Die Bremer Stadtmusikanten

Stadt: 28195 Bremen

Start: Denkmal „Schweinehirt und seine Herde“ am nördlichen Anfang der Fußgängerzone Sögestraße.

Karte: Nicht notwendig

Ausrüstung: Kompaß, Stempel, Stempelkissen, Stift.

Schwierigkeit: (\* ----)

Gelände: (\*----)

Parkmöglichkeiten: Eines der umliegenden Parkhäuser.

Einkehrmöglichkeiten: An der gesamten Strecke.

Dies ist eine Sightseeing-Box, die euch die

Sehenswürdigkeiten der Bremer Innenstadt zeigt.

Laßt euch Zeit, schaut euch um, es gibt viel zu sehen.

Und natürlich: An den „Bremer Stadtmusikanten“ werdet ihr auch vorbeikommen.

## Clue

Am Start angekommen, ermittelt, ihr in welchem Jahr die Sögestraße in eine Fußgängerzone umgewandelt wurde.

Die vierte Ziffer der Jahreszahl notiert ihr als „E“.

Geht dann in die Straße hinein, und biegt bei der ersten Möglichkeit rechts ab.

Nach wenigen Schritten geht es erst links und dann gleich rechts in eine Passage hinein.

Sucht dort die Hände von Peter Maffay, und notiert euch die zweite Ziffer der Jahreszahl als „D“.

Am Ende der Passage achtet ihr auf die Ladenschilder.

Eine Frisörschere weist euch den weiteren Weg.

Überquert die nächste Kreuzung und geht weiter in die gewählte Richtung.

Quert eine Autostraße an der Ampelanlage und geht in die Fußgängerzone hinein.

Ihr erreicht jetzt die Weser.

Habt ihr Lust auf eine kleine Pause? Rechts von euch, an der Schlachte, locken mehrere Biergärten.

Stärkt euch dort für die weitere Tour oder geht gleich in Richtung eines Segelschiffes, das hier ganzjährig als schwimmendes Restaurant dient.

Kurz nach dem Schiff erreicht ihr eine der Bremer Altstadtkirchen.

Hier wendet ihr euch vom Fluß ab. Ihr quert eine, euch schon bekannte, Straße und geht weiter in Richtung eines großen Wandmosaiks.

Folgt dem hier gewundenen Straßenverlauf, bis ihr vor euch einen „goldenen Mann mit Schwert“ seht.

Biegt in die hier beginnende Gasse ab und schaut euch gut um.

Ihr findet hier einen Brunnen, dessen Namen ein Zahlwort enthält.

Notiert dieses Wort, in eine Ziffer umgewandelt, als „F“.

Am Ende der Gasse geht in Richtung der Weserbrücke, quert die Autostraße vor der Brücke, und folgt der eingeschlagenen Richtung.

Bald kommt ihr an ein Restaurant, das nach der Hauptstadt eines europäischen Landes benannt ist.

Verläßt hier den Fluß, passiert einen öffentlichen Fernsprecher älterer Bauart und achtet auf ein Straßenschild, das in eine Gasse weist, die auf hochdeutsch „Schnur“ heißen würde.

Geht in die Gasse hinein und schaut euch um. Hier gibt es viel zu sehen.

Kurz bevor ihr ein Schild erreicht, auf dem zwei Haustiere ein von ihnen bevorzugtes Beutetier flankieren, biegt ihr rechts in einen schmalen Durchgang ab.

Hier trifft ihr auf eine originelle Version der Stadtmusikanten.

Wenn ihr NICHT an einem Sonntag hier entlanggeht, könnt ihr bei der „Oase“ auf sehr schmalen Durchgang zur Gasse zurückkehren.

Sonntags geht den Weg zurück, auf dem ihr gekommen seid, weiter in die Gasse hinein.

Kurz darauf erreicht ihr einen weiteren Brunnen.

Findet heraus, in welchem Jahr der Bremer Heimatschriftsteller erblindete.

Die zweite Ziffer notiert als „A“.

Am Ende der Gasse führt euch der weitere Weg in Richtung des „Weihnachtsmannes“.

Noch bevor ihr ihn erreicht, biegt links in einen schmalen Durchgang ab, der euch zu der Gasse, die ihr bereits erkundet habt, zurückführt.

Geht bis zum Anfang der Gasse zurück. Geht in die Richtung weiter, die ihr noch NICHT erkundet habt.

Wenn ihr auf eine T- Kreuzung stoßt, sollte links eine Kirche zu sehen sein. Geht in diese Richtung. Am Ende der Straße steigt einige Stufen hinauf, und geht in Richtung der Domtürme.

Noch ein paar Meter und ihr habt DAS Bremer Wahrzeichen erreicht, den Marktplatz mit Dom, Roland, Rathaus und Landesparlament.

Schaut euch ein wenig um und werft einen Blick in den Bibelgarten.

Sucht hier nach „Ysop“. Notiert als „C“ die erste Ziffer der vierstelligen Zahl.

Ihr vermißt die „Bremer Stadtmusikanten“?

Keine Angst, die kommen gleich. Habt ihr sie, etwas versteckt, neben dem alten Rathaus entdeckt?

Notiert als „B“ die dritte Ziffer des Jahres, in dem dieses Denkmal errichtet wurde.

Laßt die Musikanten rechts stehen und geht zwischen Rathaus und Kirche hindurch.

Geht dann an der Rückseite des Domes entlang in Richtung des „Vereins Vorwärts“.

Laßt den Verein links liegen, geht vorbei an der ehemaligen Domkurie und überquert anschließend Straßenbahnschienen.

Folgt dem Schild „Hanseatic“ in einen schmalen Durchgang.

Am Ende überquert die Straße und geht Treppen hinauf.

Ihr verlaßt jetzt den Bereich der historischen Bremer Altstadt.

Vor euch liegen Grünanlagen. Geht nach rechts, bis ihr in den Anlagen ein Denkmal erblickt, das von einem Eisengitter umfaßt wird.

Geht zu dem Denkmal, laßt es links liegen und erreicht, leicht abwärts, eine Wegspinne.

Hier beginnt das Finalgebiet.

A=      B=      C=      D=      E=      F=

Stellt euch in Gangrichtung in die Mitte der Spinne und peilt in „AB“°.

Nach ca. „CAD“ Schritten erreicht ihr eine T-Kreuzung und folgt dem Weg in „ECD“° für „FB“ Schritte.

Schaut euch um. Habt ihr die Gedenktafel entdeckt, die an ein finsternes Kapitel deutscher Geschichte erinnert?

Neben der Tafel, hinter Stein und Holz verborgen, findet ihr die Box.

Geht zur Erledigung der „Büroarbeiten“ den Weg weiter, bis ihr auf der rechten Seite Sitzgelegenheiten findet.

Der Rückweg führt euch die eingeschlagene Richtung weiter. Wenn ihr eine Autostraße erreicht, schaut nach links.  
Ihr solltet etwas sehen, was euch bekannt vorkommt.