




Wir suchen Geschichtsdetektive!

Runter vom Sofa und rein in die Geschichte/n!

Schön, dass ihr dabei seid!

Wir von der Tourist-Info haben gemeinsam mit unserer Gästeführerin Marie-Luise Ebbing einen Stadtrundgang für findige Geschichtsdetektive zusammengestellt. Macht euch mit der ganzen Familie auf einen eineinhalbstündigen Spaziergang und erlebt unsere Heimatstadt – spannend und bewegt! Gemeinsam geht es auf die Suche. Ihr entlockt der Stadt ihre Geheimnisse und löst die Aufgaben und Rätsel. Los geht's, wann immer ihr möchtet!

So findet ihr euch zurecht:

-  Das Pfeilsymbol hier im Rätsel zeigt euch, wo ihr lang müsst
-  Überall, wo ihr die Sonne seht, findet ihr interessante Infos über unsere Stadt
-  In den Sprechblasen seht ihr eure Aufgaben und Rätsel



 Ihr startet auf dem Marktplatz.

- 1) Schaut euch um: Welche Tiere grasen auf dem Markt und wie viele sind es?

- 2) Am anderen Ende des Marktplatzes befand sich früher das alte Stadtmuseum und ganz früher das alte Rathaus. Könnt ihr entdecken, wie es heute heißt? Und wisst ihr, wofür diese Abkürzung steht?

 Nun lauft rüber zum Kirchplatz!

Dort sucht ihr auf dem Platz nach alten Stadtwappen aus Bronze, die in den Boden eingelassen sind. Legt eines eurer mitgebrachten Blätter auf ein Wappen und paust es mit der Wachskreide ab. Könnt ihr es immer noch erkennen?



Wenn ihr euch fragt, was die Wappen bedeuten, haben wir hier die Erklärung für euch: Die vier Bronzewappen, die im Boden auf dem Kirchplatz eingelassen sind, zeigen die Eckpunkte des alten Rathauses. Es lag ursprünglich zwischen Kirche und ehemaligem Marktplatz.

 Nun aber zurück ins Hier und Jetzt. Lauft entlang der Remigiuskirche auf der Seite des Kapitelhauses.



Seitlich oben an der Kirchenwand sind drei Schlusssteine eingelassen. Diese wurden aus den Trümmern der zerstörten Kirche gerettet und bildeten den höchsten Stein im Gewölbe in der Kirchendecke.

3) Welche Symbole sind dort abgebildet?



Macht euch jetzt auf den Weg zum Kuhmturm.



Vor dem Kuhmturm lagen in der Vergangenheit eine Kornmühle und eine Lohmühle. Lohe ist ein Gerbstoff, der gewonnen wird indem man die Rinde von Eichenbäumen mahlt, also zerkleinert. Diesen Gerbstoff brauchte man zur Herstellung von Leder.

4) Könnt ihr heute noch sehen, wie die beiden Mühlen angetrieben wurden?



Der Kuhmturm hat seinen Namen von den Kümpen, die man in der Straße vor dem Turm gefunden hat. Das waren mit Eichenholz ausgekleidete Bodenwannen, die mit der Lohne befüllt wurden. In diese Wannen wurden die Felle von Tieren hineingelegt, bis aus ihnen Leder wurde.

5) Findet heraus wie hoch der Turm ist!

6) Wisst ihr, wie viele Türme hat Borken heute noch hat?



Weiter geht's. Nun folgt der Straße „Am Kuhm“, bis zum Diebesturm.



Im Diebesturm befand sich früher das Gefängnis der Stadt. Nicht nur Gefangene wurden hier eingesperrt, auch ein Geheimnis der Borkener wurde hier gut gehütet. Wenn ihr wissen möchtet welches, versucht einmal den Turm zu umfassen. Ganz schön dick, oder? Dabei spürt ihr nicht nur die lange Geschichte unserer Türme, ihr haltet auch Ausschau nach einer Fensternische. Wenn ihr sie findet, sucht nach einer Geheimniskapsel, um die nächsten zwei Fragen zu beantworten!

7) Wie kamen die Borkener aus der Stadt heraus, wenn Feinde die Stadt belagerten?

8) Wie dick ist die Mauer des Diebesturmes?



Nun macht euch wieder auf den Weg! Lauft stadteinwärts und biegt rechts ab in den Weg „die Kattenborg“.



Was es mit diesem Namen auf sich hat, verraten wir euch. Die erste Stadtbefestigung wurde als Palisadenzaun errichtet. Man ramnte angespitzte Holzpfähle in die Erde und baute so einen Schutzzaun. Dieser Weg hat seinen Namen von den Holzpfählen, die man im Altdeutschen „Katt“ nannte. Dieser Zaun verlief auch über diesen Weg.



Quert nun die Brinkstraße und folgt der Straße bis zum Holkensturm.



Dieser Turm hat seinen Namen vom Stadtkommandanten Holkens. Er wurde vom Landesherrn, dem Bischof von Münster, für acht Jahre nach Borken geschickt, weil die Bürger*innen ihrem Landesherrn nicht gehorcht hatten. Für acht Jahre hatte er in der Stadt das Sagen. Man munkelt, dass er auch heute noch in diesem Turm herumspukt. Oft hört man sein gruseliges Lachen und er poltert im Turm herum und schlägt mit den Türen.

Über der Türe sieht man das Wappen seiner Familie.

9) Schafft ihr es, das Wappen auf einem eurer Blätter abzuzeichnen?



Folgt nun der Straße und geht auf den Windmühlenturm zu.

Ihr seht jetzt neben dem Turm einen ganz alten Teil der Stadtmauer. Schaut sie euch in Ruhe an, aber brecht bitte keine Steine ab.

Sie steht nun schon viele Jahrhunderte und wir möchten ja alle, dass sie möglichst noch ganz viele Jahre stehen bleibt.

Schafft ihr es, vom Turm bis zum Ende der Mauer auf einem Bein zu hüpfen? Probiert es aus!



Die Mauer war acht Meter hoch und einen Meter breit und verband alle Türme miteinander. Alle Männer der Stadt standen auf den Türmen und an den Mauern Wache, um die Stadt zu beschützen. Das machten sie abwechselnd, jeden Tag und jede Nacht. In die Stadt kam man nur durch vier Stadttore, die eine Zugbrücke hatten, mit der man den Wassergraben überqueren konnte.

Dem Windmühlenturm fehlt seit einem Unwetter im 18. Jahrhundert etwas.

10) Was fehlt am Mühlenturm?



Geht nun weiter zum Kornmarkt!



Auf diesen Markt brachten die Bauern am Wochenende mit ihren Pferdekarren das Korn, welches in der Mühle gemahlen wurde. Mitten auf dem Platz steht ein Brunnen.

12) Findet heraus, wer oben auf dem Brunnen steht.

13) An einem Haus seht ihr das Glockenspiel. Vielleicht habt ihr die Glocken schon mal läuten hören. Wieviele Glocken erklingen denn, wenn das Glockenspiel seine Melodien spielt?



Nun aber schnell weiter durch die Johanniterstraße zur kleinen Kirche.

14) Wie heißt diese Kirche denn wirklich?



Euer Weg führt euch an der Kirche vorbei, über die Mönkenstiege, zum Wedemhoveturm. Die Nähe zum „gewedem Hofe“ (altdeutsch : zum geweihten Hof... dem Kirchengrund) gab dem Turm den Namen. Der Wedemhoveturm hat einen ganz besonderen Turmwächter. Während früher die Stadtwachen von diesem Turm weit hinaus ins Land blickten, hält heute ein anderer Turmwächter seine scharfen Augen auf alles gerichtet, was sich im Park bewegt.

Möchtet ihr wissen, wer hier heute Wache hält? Dann strengt euch an, Geschichtsdetektive! Sucht die Tür zum Turm!

In einer Nische rechts neben der Tür werdet ihr die nächste Geheimniskapsel finden.



Jetzt geht über die Brücke, die über den Döringbach führt, in den Park.

Findet heraus, wie viele Schritte man braucht, um vom Döringbach rüber zum Engelradingbach zu kommen.



Nun geht Richtung Bewegungspark am Spielplatz.

Schafft ihr es, an einem der Geräte zehn Übungen zu machen? Schaffen Mama und Papa es auch? Zum Ende unserer Tour dürft ihr euch noch einmal so richtig auspowern.



Ihr habt das richtig gut gemacht!

Hier endet der Rundgang für unsere kleinen und großen Detektive

– ihr habt alle Rätsel gelöst.

Wenn ihr mögt, kommt in den nächsten Tagen bei uns in der Tourist-Info im FARB vorbei und zeigt uns eure Ergebnisse. Wir haben eine kleine Überraschung für alle Detektive!

Tourist-Information im FARB

Am Markt 15

46325 Borken

02861 939 252