

Die Rote Tour durch die Alte Stadt Brandenburg

Packt ein paar Sachen ein, bevor ihr auf die Tolle Tour geht. Ihr braucht eine Kamera, natürlich tut es das Smartphone auch. Nehmt einen Stock mit, muss nicht groß sein, aber aus Holz. Um die Stellen zu finden, an denen DerHuhn und Till die schönen Steine abgelegt haben, benötigt ihr eine App für die [Kartenkoordination](#) und eine App, um [QR-Codes](#) scannen und lesen zu können. Wenn ihr unterwegs einkehren wollt, klärt bitte vorher, welche der Gaststätten am Wegesrand geöffnet ist.



Erste Station:

Los geht es an der St. Gotthardtkirche, der Pfarrkirche der Altstadt und ältestem Gotteshaus in der Stadt. Weil sie nach der Reformation komplett ausgeräumt und neu ausgestattet worden ist, gilt die Gotthardtkirche als herausragendes Beispiel der frühreformatorischen Kunst. Hier ist 1923 Vicco von Bülow (Loriot) getauft, zeugt ein Feuerengel von einem verheerenden Brand und kann man auf einem spätmittelalterlichen Teppich sehen, wie sich die Menschen vor 600 Jahren ein Einhorn vorgestellt haben. Wenn ihr die Kirche besichtigen wollt, was unbedingt zu empfehlen ist, schaut bitte vorher nach den [Öffnungszeiten](#).

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 24' 57.5352

E12 ° 33' 23.1696

Die Rote Tour durch die Alte Stadt Brandenburg

Zweite Station:

Der Altstädtische Markt war einst das Zentrum der Altstadt Brandenburg, die bis 1715 eine eigenständige Kommune war. Deshalb hat sie auch ein prachtvolles Rathaus, das allerdings erst seit wenigen Jahren wieder Sitz des Oberbürgermeisters und der Stadtverwaltung ist. Davor steht der Brandenburger Roland, der zu den ältesten und schönsten Roland-Statuen gehört. Im Haus der Markt-Inspektoren kann man heute lecker essen. Das Ordonnanzhaus daneben ist seit einigen Jahren die Stadtbibliothek. Hier hat auch Till Eulenspiegel seine Herberge. An der Tafel neben dem Eingang findet ihr einen QR-Code, mit dem ihr die über 500 Jahre alte Brandenburger Eulenspiegel-Geschichte hören könnt. Zu den Öffnungszeiten der [Bibliothek](#).

Am Brunnen kommt euer Stock zum Einsatz. Hört einmal, wie der Brunnen klingt. Euren Hunger könnt ihr im Inspektorenhaus, im Restaurant des Sorat-Hotels, in der Gaststätte Jassi in der Plauer Straße oder im Gasthaus Humboldthain stillen. Weitere Gaststätten gibt es unter anderem am Nicolaiplatz.

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 24' 50.166

E12 ° 33' 14.598

Dritte Station:

In der Plauer Straße 6 entdeckt ihr eine zauberhafte Jugendstil-Villa, die sich der Spielzeug-Fabrikant Ernst Paul Lehmann 1902 errichten ließ. Über dem Eingang ist ein Relief: Hier verewigte Lehmann sein Lieblingsspielzeug. Der störrische Esel, so hieß es, gehörte zu den Dauerbrennern der Spielwarenfabrik. Weil Lehmann einen großen Teil seiner Produkte in die ganze Welt verkaufte und die Pakete nicht zur Hauptpost in der St.-Annen-Straße befördern wollte, baute er nebenan ein Büro- und Lagergebäude und vermietete es an die Post. Bis vor 20 Jahren konnte man hier noch seine Post aufgeben.

Die Treppe, die zur Post hinaufführt, ist euer Tolles-Foto-Ort. Nehmt Platz auf den Stufen und das **BITTE in eure Mitte** und lasst euch ablichten. Ein Selfie tut es natürlich auch.

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 24'44.964

E12 ° 33'8.3448

Vierte Station:

Am Plauer Torturm geht es aus der Alte Stadt hinaus. Vor 600 Jahren wollte der Plauer Ritter Johann von Quitzow mit einem Trick und 70 Reitern in die Altstadt einfallen. Doch zwei schlaue Kinder hatten gelauscht und den Plan verraten. So konnten die Altstädter bewaffnete Hilfe aus dem Lehniner Kloster und vom Golzower Ritter Wichard von Rochow holen. Bis auf Quitzow wurden alle Angreifer gefangen genommen. Vor 20 Jahren verzierte der Brandenburger Künstler Horst Wall den Turm mit vielen Tieren. Sucht und zählt sie.

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 24'44.7192

E12 ° 33'5.9184

Die Rote Tour durch die Alte Stadt Brandenburg

Fünfte Station:

Die Altstadt war für Angreifer kaum zu bezwingen. Die Havel war ein natürlicher Schutz. Um Attacken vom Marienberg her zu erschweren, legten die Altstädter vor vielen hundert Jahren einen Wall und zwei Wassergräben an. Im 19. Jahrhundert brauchte man weder die Stadtmauer noch den Wall mehr. Der Brandenburger Schornsteinfegermeister Johann Bröse wollte seine Heimatstadt mit Bäumen und Büschen verschönern. Er bepflanzte den Wall und auch den Marienberg. So ist diese seltene Wehranlage erhalten geblieben. Geht den mittleren Weg auf den Wall hinauf – und zwar rückwärts. Oben, etwa die Hälfte des Weges, findet ihr den Stein. Von dort geht es vorwärts weiter.

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 24'50.7744

E12 ° 33' 5.6844

Sechste Station:

Wenn ihr euch dem Rathenower Torturm nähert, schaut mal, ob ihr erkennen könnt, was auf dessen Spitze sitzt. Nichts? Na ja, viel ist es wirklich nicht, was von dem Brandenburger Adler übrig geblieben ist, der einst auf allen Tortürmen saß. Gerupft ist er unter anderem, weil er vor 200 Jahren französischen Besatzungssoldaten als Zielscheibe diente. Einer Brandenburger Sage nach soll es aber ein Rabe sein, der auf der Turmspitze sitzt. Sucht bei Google nach den drei Stichworten Rabe, Ring und Brandenburg, dann findet ihr die Geschichte.

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 24'57.5568

E12 ° 33'16.7616

Siebte Station:

Neben dem Rathenower Torturm erstreckt sich der Walther-Rathenau-Platz, den ganz alten Brandenburgern noch als Kreisgarten ein Begriff. Folgt der Stadtmauer, bis ihr auf die Rückseite eines großen Bauwerkes stoßt. An dieser Stelle saß vor langer Zeit der Brandenburger Bischof. Nach der Reformation ging das Grundstück an die Familie von Saldern. Gertrud von Saldern verfügte, dass dort eine Schule errichtet wird, was 1589 ziemlich fortschrittlich war. Bis vor wenigen Jahren diente das Gebäude als Schule, zu DDR-Zeiten als Polytechnische Oberschule „Juri Gagarin“. Heute ist es ein interkulturelles Zentrum. Auf der Rückseite des Hauses findet ihr ein Portal, das einst der Steinstraße stand. Sucht auf dem Portal das Wappentier der Familie Carpzw. Welches ist es?

Die Koordinaten lauten:

N52 ° 25'0.354

E12 ° 33'21.942

Viel Spaß wünschen euch DerHuhn und Till 