

KONZEPT

# zur touristischen Erschließung der Türme in der Kernstadt Tangermünde



HIER INVESTIERT EUROPA  
IN DIE LÄNDLICHEN GEBIETE.

[www.europa.sachsen-anhalt.de](http://www.europa.sachsen-anhalt.de)



EUROPÄISCHE UNION  
**ELER**  
Europäischer Landwirtschaftsfonds für  
die Entwicklung des ländlichen Raums





## Inhaltsverzeichnis

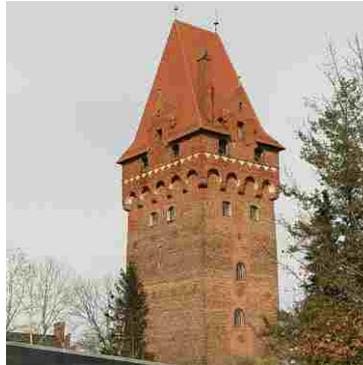
A	Einleitung	
A.1	Die Türme in Tangermünde .....	02
A.2	Allgemeine Einführung .....	03
B	Verbindende Elemente für alle Türme	
B.1	Eine digitale „Türme-Rallye“ .....	04
B.1.1	Türme-Rallye – Konzeption .....	05
B.1.2	Stärken und Herausforderungen einer „Türme-Rallye-App“ .....	08
B.1.3	Inhaltliche Struktur der App .....	09
B.1.3.1	Idee des Skriptes .....	10
B.1.3.2	Vorstellung der Hauptfiguren .....	11
B.2	Bronzefiguren – „Die kleinen Leute aus Tangermünde“ .....	13
B.2.1	Ereignisse aus der Stadtgeschichte als mögliche Vorlage .....	15
B.2.2	3D-Visualisierung von zwei Beispiel-Figuren im Stadtbild .....	16
B.3	Flüstergassen .....	17
B.4	Das Türme-Ensemble – Ideen für Events .....	18
B.4.1	Szenischer Stadtpaziergang .....	18
B.4.2	Fassadenprojektion & 3D-Video Mapping .....	19
C	Einzelne Türme	
C.1	Aktiver Wasserturm .....	20
C.2	Ehemaliges Wasserwerk .....	22
C.3	Roßpforte (mit Elbtor) .....	23
C.4	Hünendorfer Tor (Eulenturm) .....	25
C.5	Gefängnisturm .....	27
C.6	Kapitelturn .....	29
C.7	Putinnen .....	30
C.8	Neustädter Tor .....	32
C.9	Schrotturn .....	33
C.10	Kirche St. Stephan .....	34
D	Fazit .....	35
D.1	Mögliche Förderprogramme .....	36
	Anlagen .....	37
	Übersicht 1 .....	38
	Übersicht 2 .....	40
	Impressum .....	41

## A Einleitung

### A.1 Die Türme in Tangermünde



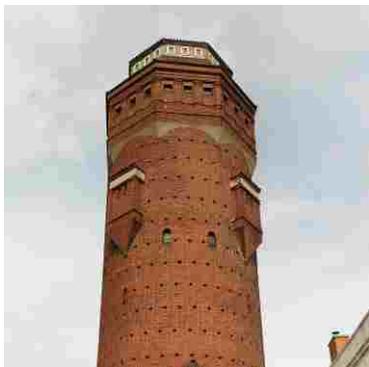
Neustädter Tor



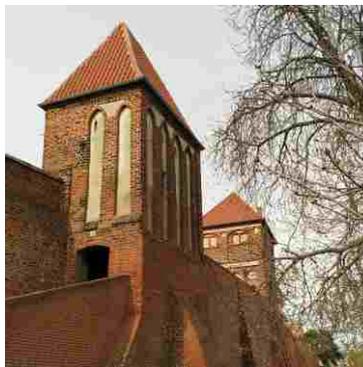
Kapitelturn



Roßpforte



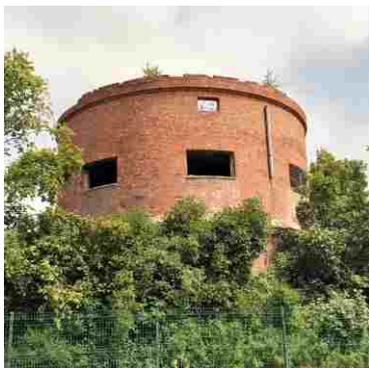
Wasserturm (Karlstraße)



Putinnen



Kirche St. Stephan



Wasserwerk (Kirschallee)



Schrotturn



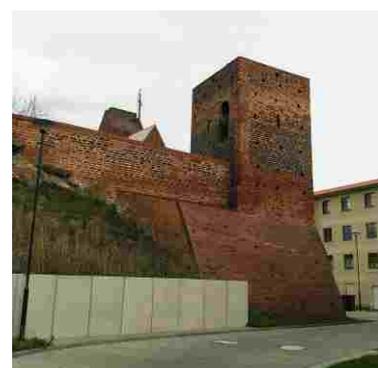
Eulenturm (Hünendorfer Tor)



Gefängnisturm



Steigberg



Turm nahe Hafencity

\*Der Turm ist kein Bestandteil der Ausarbeitung.

## A.2 Allgemeine Einführung

Die Türme der mittelalterlichen Wehranlagen Tangermündes und der neuzeitliche Wasserturm in der Karlstraße aus dem beginnenden 20. Jahrhundert prägen unverkennbar das Stadtbild und formen schon aus der Ferne die Stadtsilhouette. Sie erfüllten ganz praktische Aufgaben, waren aber gleichzeitig immer als Symbole zu verstehen; zunächst als ein Statement der städtischen Wehrhaftigkeit, des Reichtums und der politischen Bedeutung, später als wertvolle Beispiele der Architektur- und Kunstgeschichte oder als identitätsstiftende Elemente der eigenen Vergangenheit – im letzteren Kontext oft für politische Zwecke instrumentalisiert. Heute zeugen die Türme von der über tausendjährigen Stadtgeschichte. Sie markieren den Kern der historischen Altstadt und sind ein markantes Erkennungszeichen der altmärkischen Stadt.

Laut dem Tourismus-Marketing-Konzept der Stadt Tangermünde von 2020 fehlen in der Stadt innovative Tourismusangebote, die sich an besondere Zielgruppen wenden und Besucher\*innen überzeugen, mehrere Tage in der Stadt zu verweilen. Auf diese fehlenden Bausteine zielt die folgende Konzeption zur Einbindung der historischen Türme in das städtische Tourismusmarketing ab. Die Potenziale des prägenden Türme-Ensembles soll für die Stärkung der touristischen Attraktivität von Tangermünde, die Verlängerung und Verbesserung der Aufenthaltsdauer und -qualität in der Stadt, die Erhöhung der Wettbewerbsfähigkeit und des Bekanntheitsgrades genutzt werden. Die historische Altstadt, „abgesteckt“ durch die Turmbauten und vor der Kulisse der beiden Flüsse Elbe und Tanger, eröffnet hervorragende Möglichkeiten, um in diesem Kontext einen einmaligen Erlebnisraum zu schaffen.

In der Entwicklung der Konzeption wurde die Ausgangssituation von zwei Seiten beleuchtet. Zunächst wurden die Türme als Ensemble von gleichartigen, historischen Bauten betrachtet. Sie sollen den Besucher\*innen als Einheit präsentiert werden. Andererseits mussten, aus unterschiedlichen Gründen – wie beispielsweise dem Bauzustand, der Lage, der bisherigen Nutzung – für die einzelnen Türme jeweils geeignete und angepasste Lösungen gefunden werden.

Diese Herangehensweise entspricht explizit dem Interesse der Stadt Tangermünde. Dabei wird auch die Situation bedacht, dass die Stadt nicht alle Türme selbstständig aktiv betreiben kann. So wird für die einzelnen Türme jeweils eine private, gewerbliche oder ehrenamtliche Nutzung oder Betreuung in Betracht gezogen.

Als Ziel wurde die Umsetzung der vorliegenden Konzeption auf zehn Jahre angelegt. Einige Vorschläge könnten – bei entsprechender Finanzierung – kurzfristig umgesetzt werden, andere eher mittel- oder langfristig (siehe Übersicht 1 in der Anlage).

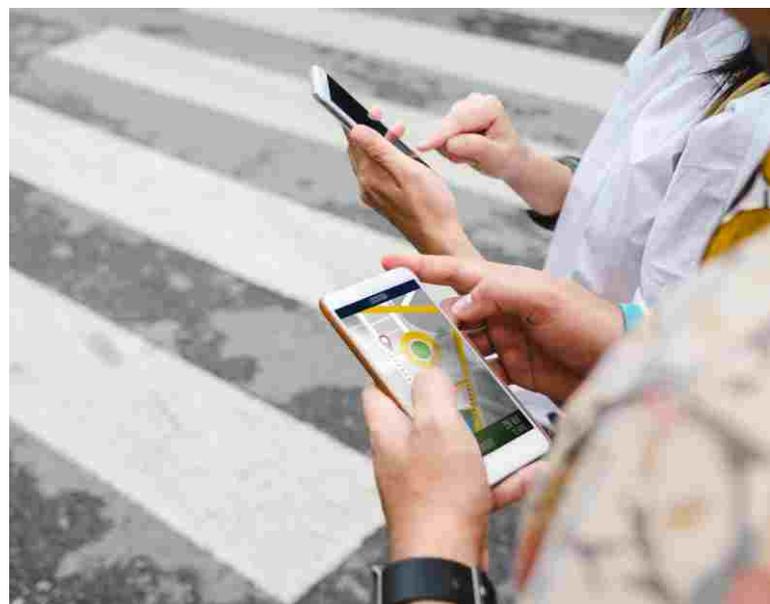
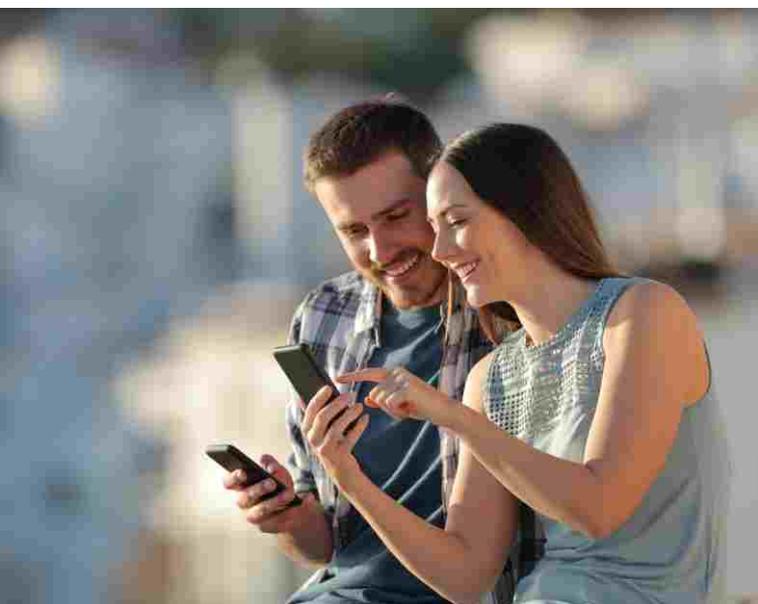
## B Verbindende Elemente für alle Türme

### B.1 Eine digitale „Türme-Rallye“

Zunächst ist es wichtig, das Tangermünder Türme-Ensemble als touristische und museumspädagogische Einheit zu sehen. Das bringt Vorteile – unter anderem für die touristische Erschließung, die Schaffung einer Identitätsmarke, die Beschaffung von Fördergeldern und die spätere Vermarktung. Die Idee, die alle Tangermünder Türme für die Besucher\*innen verbinden soll, basiert auf einer **digitalen Rallye**, die durch eine **App** auf privaten Endgeräten abrufbar sein wird. Alternativ besteht auch die Möglichkeit, die Inhalte über eine webbasierte Seite aufzurufen, bei der die Nutzer\*innen allerdings eine konstante, mobile Datenverbindung benötigen. Geplant ist eine Kombination aus Stadtführung, Schnitzeljagd und Outdoor-Escape-Game.

In Deutschland gibt es bereits mehrere Anbieter solcher Apps, wie beispielsweise myCityHunt, ryddle, foxtrail und Actionbound. Sie bieten standardisierte Lösungen, die einzelnen Städten und Themen angepasst werden können. Die Recherchen in der Region um Tangermünde und in Sachsen-Anhalt haben ergeben, dass im Moment – ähnlich wie in weiten Bereichen Ostdeutschlands – solche Angebote für Touristen fehlen. Es existieren lediglich kleinere Angebote, die auf historisches Sightseeing (z.B. Future History-App) oder nur auf tourismusrelevante Service-Informationen begrenzt sind (z.B. Altmark Aktiv-App).

Dieses Defizit soll genutzt werden, um Tangermünde in eine Vorreiterstellung in der Region zu bringen. Mit einer speziell für die Stadt konzipierten und entwickelten Türme-Rallye und einer auf die Stadtgeschichte zugeschnittenen Erzählung wird ein zeitgemäßes Angebot für Familien mit Kindern, junge Erwachsene und Erwachsene geschaffen. Die **Zielgruppen** sind dabei sehr weit gefasst. **Touristen, Einheimische, Einzelpersonen, Paare, Familien, Freunde, Vereine, Kollegen und Firmen** können in der Vermarktung angesprochen werden. Angestrebt wird dabei ein Abenteuererlebnis, das die Stadtgeschichte aufleben lässt und sie auf eine spielerische und witzige Art vermittelt. Gleichzeitig wird die gemeinsam verbrachte Qualitätszeit hervorgehoben.



## B.1.1 Türme-Rallye – Konzeption

Folgende Elemente sollen die Türme-Rallye zu einem Erfolg machen:

=> **Fünf ausgewählte Türme** bilden die **Hauptstrecke** der Rallye. Die übrigen fünf Türme sind als zusätzliche Orte gekennzeichnet. Das erlaubt es, die Rallye in einer angemessenen Zeit abzuschließen, ohne dass beispielsweise jüngere Kinder verfrüht das Interesse an dem Spiel verlieren. Besucher\*innen, die mehr Zeit und Interesse mitbringen, können die längere Strecke ablaufen und alle zehn Punkte abrufen.

Die Stationen sind thematisch unabhängig voneinander und können daher in beliebiger Reihenfolge abgelaufen werden. Das erlaubt eine höhere Flexibilität beim Stadtbesuch.

1) Wasserturm (Karlstraße)

2) Schrottturm

3) Neustädter Tor

4) Putinnen

5) Steigberg

6) Roßpforte (mit Elbtor)

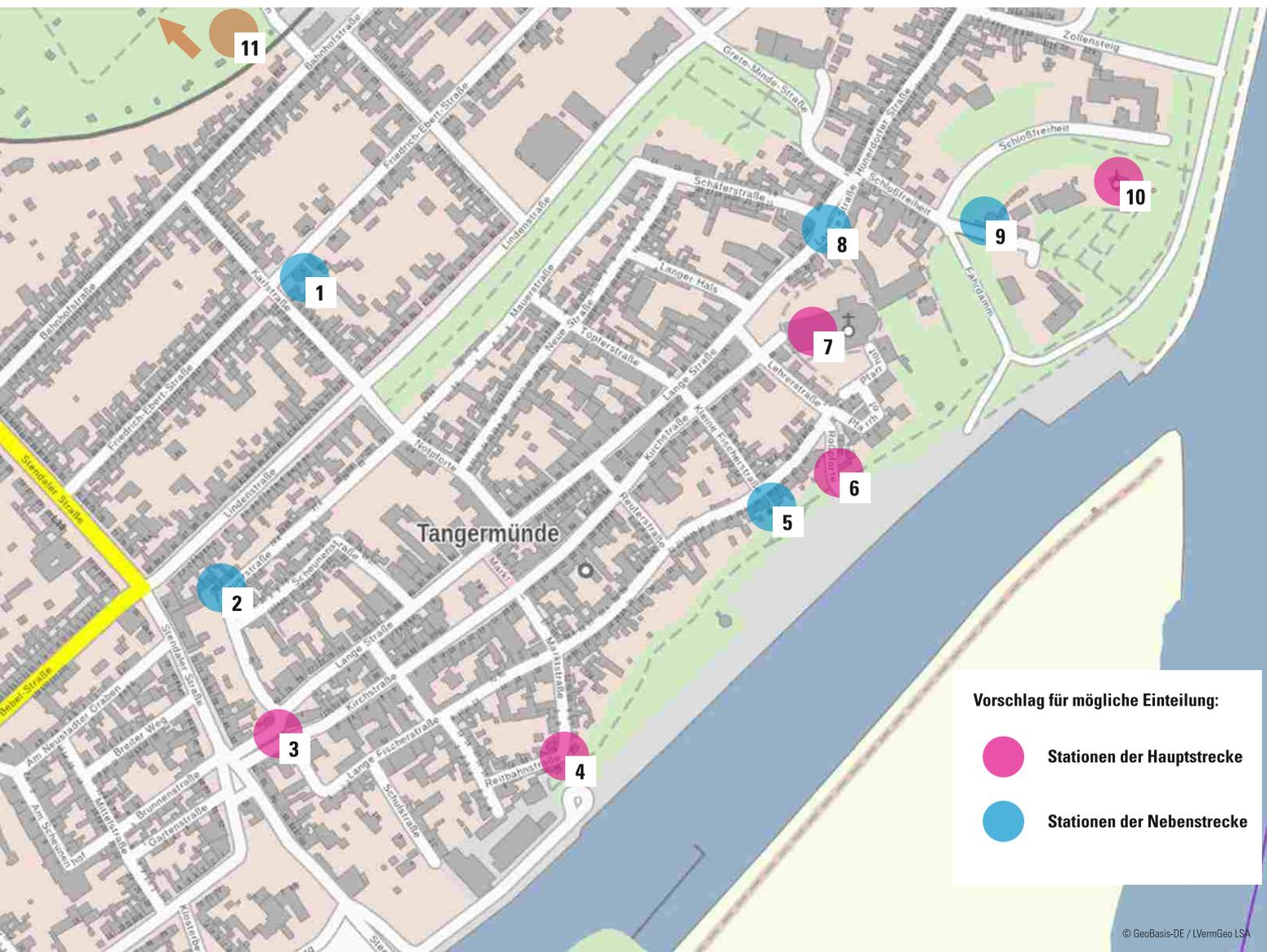
7) Kirche St. Stephan

8) Hünendorfer Tor (Eulenturm)

9) Gefängnisturm (mit Burgtor)

10) Kapittelturn

11) Wasserwerk (Kirschallee), aufgrund der weiten Entfernung zur Innenstadt nicht einbezogen



=> Die **Hauptstrecke mit fünf Türmen** bildet den **Kern der Rallye**. Da die anderen fünf Türme als Ergänzungen genutzt werden, entsteht die Möglichkeit, die **Rallye-Strecke beliebig zu erweitern**, wenn beispielsweise andere Denkmale oder touristische Orte in Tangermünde ihre Geschichte erzählen sollen.

In der Karte sind Vorschläge für weitere historisch relevante Orte zu sehen, die in der Rallye-App integriert werden könnten:

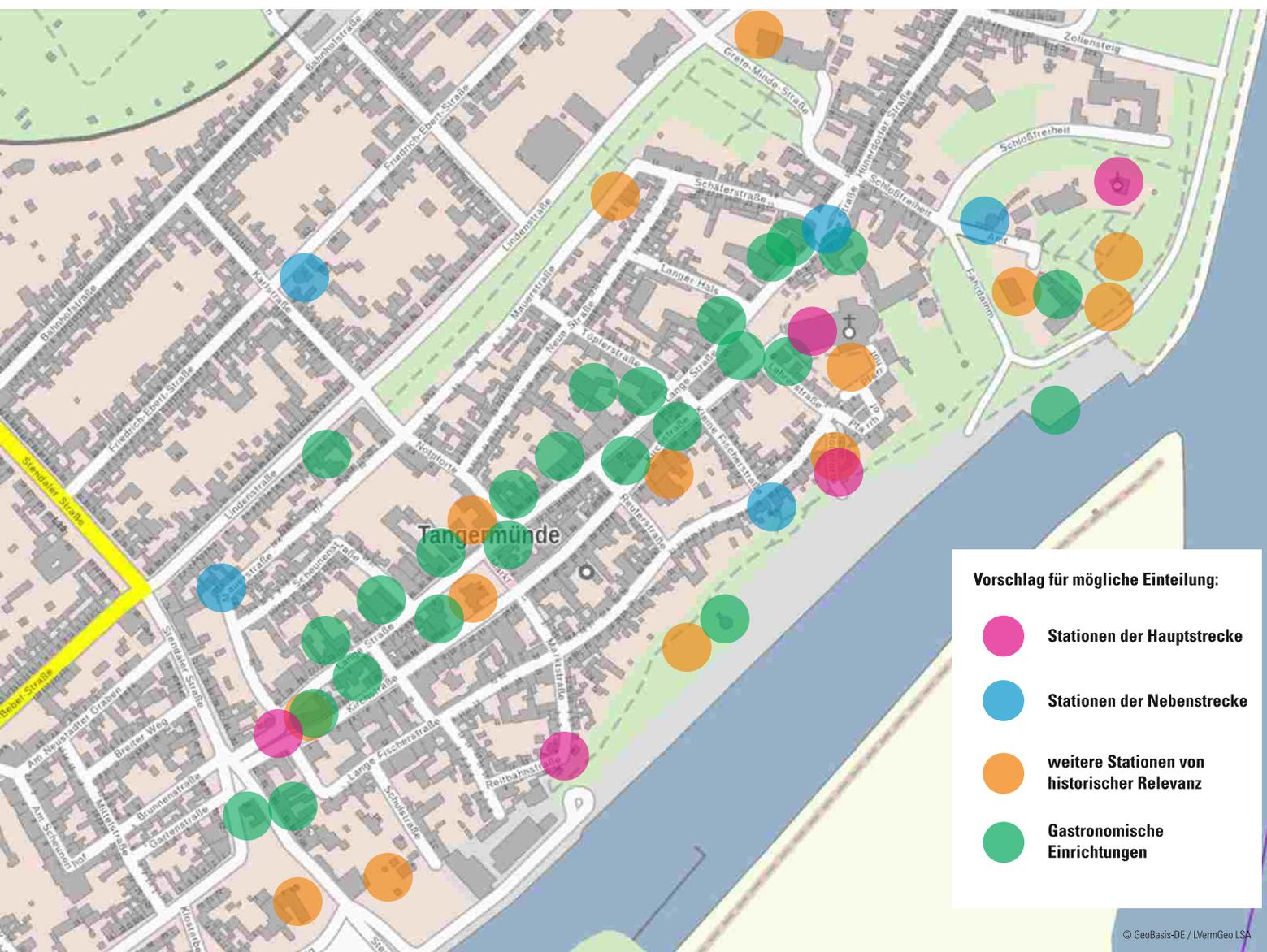
- |   |                                  |
|---|----------------------------------|
| 1) Nikolaikirche  | 8) Weg zur Roßpforte             |
| 2) ehemaliges Dominikanerkloster  | 9) Pfarrhof und Pfarramt         |
| 3) Turm der Stadtmauer (nahe der Hafency)   | 10) Stadtmauer                   |
| 4) Historisches Rathaus mit Stadtgeschichtlichem Museum und Denkmal „Grete-Minde“ | 11) Grete-Minde-Saal mit Brunnen |
| 5) Stadthaus mit der Ausstellung des Sozialpädagogischen Bildungszentrums         | 12) Alte Kanzlei (Burgareal)     |
| 6) Bronzefiguren „Eselgruppe“   | 13) Grotte (Burgareal)           |
| 7) Zweite Zuckersiederei „Friedrich Theodor Meyer“                                | 14) Denkmäler (Burgareal)        |
|   | 15) Salzkirche                   |
|   | 16) Dreifaltigkeitskirche        |



=> Ein starker Fokus liegt bei der Entwicklung der App auf der **Kooperation mit Gewerbetreibenden** (Tangermünder Hansering) und touristischen Partnern aus Tangermünde und der Altmark (z.B. Tourist-Information, Altmärkischer Regionalmarketing- und Tourismusverband). Vorteilhaft in diesem Zusammenhang ist das dichte Netz der gastronomischen Einrichtungen im Altstadtbereich. Denkbar ist eine Verknüpfung von Rätselorten und einzelnen Lokalen. Dort erwarten die Nutzer\*innen zum Beispiel ein Lösungshinweis, ggf. in Verbindung mit einem kostenlosen Getränk. Gleichzeitig wird damit das Lokal als Ort für eine gemütliche Pause beworben.

Die Karte zeigt beispielhaft die Verteilung der Einrichtungen der Gastronomie in der Altstadt (ohne Gewähr auf Aktualität und Vollständigkeit) in der Verflechtung mit den Stationen der Türme-Rallye und deren möglichen Ergänzungspunkten. Es ist deutlich erkennbar, dass die räumliche Dichte der Einrichtungen eine gute Grundlage bildet, sowohl den Touristen\*innen eine weitere nahegelegene Station als auch den Betreiber\*innen eine wirtschaftlich profitable Vernetzung anzubieten.

Auch andere Gewerbebetriebe wie Hotels, Pensionen, Schuhladen, Buchhandlung, Antiquitätenladen, Modegeschäft usw. bieten sich als Kooperationspartner an – auch thematisch lassen sich hierfür Anknüpfungspunkte finden.



## B.1.2 Stärken und Herausforderungen einer „Türme-Rallye-App“

### Stärken:

- => Alleinstellungsmerkmal in der Region Altmark
- => ein Stadtrundgang größtenteils unabhängig von Öffnungszeiten, Wetter, Voranmeldungen und Personal vor Ort
- => Erreichbarkeit vielfältigster Zielgruppen mit unterschiedlichsten Beweggründen und Zeitkapazitäten während ihres Aufenthalts
- => geeignet für Besucher\*innen, die allein die Stadt erkunden möchten
- => familien- und gruppentauglich; es kompensiert das derzeitige Leck an touristischen Angeboten für Familien in Tangermünde
- => inhaltliche Ergänzung zu den geführten Stadtrundgängen
- => Angebot der Mehrsprachigkeit
- => positive Effekte für Gäste, Einwohner\*innen und Unternehmen:
  - Erleben von Spaß und Unterhaltung
  - Vermittlung von Wissen
  - Identifikation mit der Region
  - Stärkung der Teamfähigkeit beim Lösen der Rätsel
- => probates Mittel, einen Stadtrundgang relativ barrierearm zu gestalten:
  - für Sehbehinderte könnten die Texte eingesprochen werden
  - für Hörgeschädigte könnten die Texte in Gebärdensprache übersetzt werden
  - für Gehbehinderte gäbe es das Angebot, nicht erreichbare Innenräume in Bildern darzustellen

### Herausforderungen:

- => die Nutzer\*innen benötigen ein Smartphone, auf das die App vorab geladen werden muss
- => als webbasierte Variante ist eine konstante mobile Datenverbindung notwendig, ggf. ist die Einrichtung von Hotspots der Mobilfunkanbieter innerhalb der Altstadt für gleichmäßige Netzabdeckung nötig
- => je nach Finanzierung und langfristiger Flexibilität der App (z.B. regelmäßige Updates des Systems, Aktualisierung und Erweiterung der Inhalte) könnte sie ggf. nur kostenpflichtig angeboten werden
- => Deckung der Folgekosten für Wartung, Aktualisierung und Ergänzung durch neue Standorte (siehe Seite 6 und 7)
- => relativ hoher, finanzieller Aufwand bei der Ersteinrichtung, geschätzt auf ca. 95.000 € (brutto)



### B.1.3 Inhaltliche Struktur der App

- => Die Besucher\*innen begeben sich auf eine Zeitreise und besuchen **zehn „Zeitorte“** aus der Geschichte der Stadt Tangermünde von ihrer Gründung bis in die moderne Zeit. Sie werden von **zwei Sympathieträgerinnen** begleitet, die sie durch das Spiel führen und ihnen zur Seite stehen.
  
- => Die **zehn „Zeitorte“** bestehen jeweils aus zwei Ebenen: einer **Hörspiel- und einer Sachebene**.
  
- => Die **Hörspielebene** ist die **Hauptebene** der Rallye und basiert auf einer geschlossenen Geschichte, die sich zwischen den fünf Türmen der Hauptstrecke entwickelt. Bei den weiteren fünf Türmen werden kleine Nebengeschichten erzählt, die mit der Hauptgeschichte zusammenhängen. Doch die Besucher\*innen verlieren keine für die Lösung der Rallye relevanten Informationen, wenn sie die zusätzlichen Türme aus der Besichtigung nicht ablaufen. Das Hörspiel soll etwa vier Minuten pro Station dauern.
  
- => In der **Sachebene** erfahren die Besucher\*innen Informationen zum jeweiligen Turm. Die Form unterscheidet sich allerdings von der klassischen historischen Führung und setzt auf markante Details zum jeweiligen Turm, weist auf seine Besonderheiten hin und platziert ihn im Kontext der Tangermünder Stadtgeschichte. Die Sachebene soll etwa drei Minuten pro Station dauern.
  
- => Beide Ebenen sind in Form eines Hörspiels mit entsprechenden **Sprecher\*innenstimmen, Musik, Tönen und Geräuschen** konzipiert, die die Besucher\*innen in die Welt der erzählten Geschichte entführen.
  
- => **Ziel der Rallye** ist es, das **Haupträtsel zu lösen**, welches aus **fünf einzelnen Rätseln** oder Aufgaben besteht (verbunden mit der Geschichte an den fünf Haupttürmen).
  
- => Wie die meisten Stadtrallyes wird auch die Turm-App in der Altersbegrenzung für Kinder **ab dem Alter von 9 Jahren** in Begleitung von Erwachsenen empfohlen.

### B.1.3.1 Idee des Skriptes

#### => Grober Abriss des Plots der Hörspielebene:

Ein junges Mädchen aus unserer Zeit und eine ältere Dame aus der Mitte des 19. Jahrhunderts geraten gemeinsam in einen Zeitstrudel und müssen zusammen mit den Besucher\*innen eine Aufgabe lösen, um wieder in ihre eigene Zeit zurückkehren zu können. Wie es sich herausstellt, sind die beiden Frauen miteinander verwandt und nicht ohne Grund in den Zeitstrudel geraten, denn die Zeitlinie wurde manipuliert und muss wieder hergestellt werden. Andernfalls sind ihre Familie und somit ihre eigene Existenz, aber auch die historische Entwicklung der Stadt Tangermünde, in Gefahr.

=> Bei den Zeitsprüngen landen das Mädchen und die Dame an dem jeweiligen „Zeittor“, an dem sich die Besucher\*innen gerade in der Rallye befinden, mitten im historischen Geschehen. Hierfür werden bestimmte und markante Ereignisse aus der Tangermünder Stadtgeschichte ausgewählt. So kann die Stadtgeschichte in die narrative Geschichte des Hörspieles integriert werden.

=> Am Turm treffen die Frauen jeweils auf eine/einen oder zwei Tangermünder Bürger\*innen, mit denen sie ins Gespräch kommen. So erhalten sie Informationen zum historischen Geschehen und auch Hinweise für die Lösung des Rätsels oder der Aufgabe. Dafür ist die Idee ausschlaggebend, die einfachen Stadteinwohner – „die kleinen Leute“ – zu Wort kommen zu lassen. Es sollen Menschen von unterschiedlichen Altersstufen, vom unterschiedlichen Geschlecht, mit unterschiedlichen Berufen etc. sein. Die Idee wird weitergeführt, indem die Besucher\*innen an jedem Turm Bronzefiguren von „kleinen Leuten“ antreffen, welche die Personen aus dem Hörspiel darstellen (siehe B.2 Bronzefiguren – „Die kleinen Leute aus Tangermünde“).

=> Die Geschichten der Personen aus den unterschiedlichen Zeiten sind durch ausgewählte Elemente miteinander verwoben, sodass aufmerksame Besucher\*innen leicht den gemeinsamen Kontext erkennen können. So bauen die einzelnen Episoden des Hörspiels nicht nur aufeinander auf, was es erlaubt, auch die Entwicklung der Beziehung zwischen den beiden Protagonistinnen aufzuzeigen, sondern lassen immer wieder Platz für den „Aha-Effekt“. Alle Charaktere im Hörspiel sind zudem entweder miteinander verwandt (so auch mit den Hauptfiguren) oder auf eine andere Weise miteinander verbunden.

Die folgenden Abbildungen sind exemplarische Skizzen der beiden Protagonistinnen. Der Entwurf stammt aus der Feder der Illustratorin Kaja Weniger (Brandenburg/Havel).



### B.1.3.2 Vorstellung der Hauptfiguren

**Das Mädchen:** Sie ist 14 Jahre alt, Schülerin am Diesterweg-Gymnasium in Tangermünde und hat vor, das Abitur zu machen. Sie ist in Tangermünde geboren und auch aufgewachsen. Später möchte sie in Berlin studieren und freut sich schon sehr darauf, in der großen Stadt zu leben. Andererseits – das würde sie nie vor ihren Freund\*innen zugeben – weiß sie, dass sie ihre Heimatstadt mit allen ihren positiven und negativen Besonderheiten vermissen wird. Sie kennt hier jede Ecke und eigentlich fühlt sie sich wohl.

Sie ist ruhig, aber nicht schüchtern. In der Schule gehört sie nicht zu den „coolen Mädchen“ und auch nicht zu den „Strebern“, eher zu der unscheinbaren Mitte. Aber sie weiß, was sie will und macht einfach ihr Ding.

Doch auch sie ist ein Kind des 21. Jahrhunderts. Im Umgang mit den „social media“ ist sie sattelfest und hat auch immer ihr Smartphone dabei. Sie kann aber auch problemlos offline gehen und ohne Bildschirm überleben. Sie liest viel und verbringt Zeit im Freien, ist bodenständig, lacht gerne und hat ein gutes Gespür dafür, was richtig ist. Interessiert sie etwas, so folgt sie leidenschaftlich dem Thema und klemmt sich stark hinter die Sache.

Sie trägt immer einen grünen Parka, weil sie die großen Taschen so wahnsinnig praktisch findet. Dort hat sie Platz für viele wichtige und weniger wichtige Dinge, die sich während der Zeitreise als sehr nützlich erweisen können. Immer dabei ist eine kleine Taschenuhr – ein altes, kaputtes Familienerbstück, das sie in einer Kiste gefunden hat und das niemand mehr haben wollte.

Sie kann sich gut mit der überraschenden Zeitreise abfinden, weil sie offen ist und sich auch für Geschichte interessiert. Ihre Tante leitet das Stadtgeschichtliche Museum in Tangermünde.



**Die Dame:** Sie ist Jahrgang 1796 und wurde aus ihrer Zeit um 1862 herausgerissen. Sie gehört zum wohlhabenden Bürgertum, das sich im Zuge der Industrialisierung formiert. Sie lebt verwitwet und alleine in einem großen Stadthaus und wird von manchen Tangermündern als etwas eigen bezeichnet, weil sie sich gerne gegen die gesellschaftlichen Konventionen stellt. Den Reifrock hat sie schon lange abgelegt – trotz der Entrüstung der gutbürgerlichen Kreise! Dafür trägt sie gerne bequemere Röcke und Blusen, darüber eine Weste mit Revers und einer kleinen Tasche, in der sie immer ihre kleine Taschenuhr steckt (ein Familienerbstück!).

Sie ist eine große Verfechterin der in ihrer Zeit noch so jungen Frauenbewegung, da sie sich ihr Leben lang danach gesehnt hat, nicht nur Mutter und Ehefrau sein zu müssen. Jetzt, da ihre Kinder aus dem Haus sind und ihr Mann verstorben ist, kann sie machen und tun, was sie will. Sie ist sehr belesen und interessiert sich besonders für Technik und Erfindungen. Wer weiß, was die Zukunft noch alles so mit sich bringen wird – „Unterwassergondeln“? „Schönwettermaschinen“?

Sie ist sehr gut mit Albertine Meyer, der Ehefrau vom Tangermünder Zuckerfabrikanten Friedrich Meyer, befreundet, wenn sie auch mit den politischen Ansichten ihres Mannes und der beiden Söhne nicht immer einverstanden ist, was manchmal am Kaffeetisch zu heftigen Diskussionen führt. Sie ist etwas schroff im Umgang mit anderen Menschen, aber wer ihr Herz einmal erobert hat, kann immer auf sie zählen. Die überraschende Zeitreise betrachtet sie als ein Abenteuer, auf das sie ihr Leben lang gewartet hat.



## B.2 Bronzefiguren – „Die kleinen Leute aus Tangermünde“

In der Türme-Rallye treffen das Mädchen und die Dame auf ihrer Zeitreise die Einwohner von Tangermünde, mit denen sie ins Gespräch kommen. Als fassbare Weiterführung der Idee sollen die Nutzer\*innen der App an jedem Turm **Bronzefiguren von „kleinen Leuten“** antreffen, die die Personen aus dem Hörspiel darstellen.

Dabei soll es sich um Sympathieträger von etwa 30 bis 40 cm Größe handeln, die der jeweiligen Zeit entsprechend gekleidet und mit passenden Attributen ausgestattet sind. Außer der künstlerischen „Illustration“ der Zeitreisegeschichte soll mit den Figuren ein Anstoß für die Schaffung einer neuen Identitätsmarke der Stadt Tangermünde gegeben werden.

Als Inspiration können hier die Zwergenfiguren aus Wrocław (Breslau) dienen. Die ersten „Breslauer Zwerge“ entstanden als Ausdruck der Kritik am kommunistischen Regime. Heute sind die mittlerweile über 600 Bronzwerge eine große Touristenattraktion und ein wichtiges Element des Stadtbildes, mit dem sich die Bewohner\*innen gerne identifizieren. Die Abbildungen zeigen Beispiele aus Breslau.



Anders als die polnischen Zwerge sollen die „Kleinen Leute“ in Tangermünde menschlich-realistisch dargestellt werden, ähnlich der Skulpturen der Bildhauerin Barbara Krückemeyer, (Nauen), siehe rechts:



Die Idee der „**kleinen Leute**“ verfolgt den wichtigen Gedanken, dass es sich hier um die Menschen von nebenan, die Vorfahren oder auch Zeitgenossen handelt. Das Adjektiv „klein“ ist dabei nur positiv besetzt.

- „**klein**“ steht für das Bürgertum bzw. die Menschen von nebenan, über die letzten 1000 Jahre hinweg gesehen
- „**klein**“ steht für Normalität und körperliche Defizite
- „**klein**“ steht für die Realität, d.h. keine Kobolde, keine Fabelwesen, keine historisch relevanten Persönlichkeiten
- „**klein**“ steht ebenfalls für die Größe der Bronzefiguren, ca. 30 cm hoch

Die Figuren stellen jeweils eine bestimmte Szene aus der Stadtgeschichte dar, die im Zusammenhang mit dem jeweiligen Tor/Turm stehen. Sie sind Zeitzeugen aus unterschiedlichen Zeiten und können von den Ereignissen der vergangenen Jahrhunderte berichten, so zum Beispiel vom Hexenprozess im Jahr 1558, von den beiden Pestwellen 1611 und 1682 oder aber von der Explosion des Pulverfasses im Rathaus, bei der sogar das Neustädter Tor in Mitleidenschaft gezogen wurde. Die Besetzung der Stadt durch die napoleonischen Truppen 1806 wäre genauso interessant, wie die Ereignisse der neuesten Geschichte, wie z.B. das Elbe-Hochwasser von 2013. Weitere mögliche markante Punkte in der Stadtchronik finden sich auf der nächste Seite.

Für eine erste Umsetzung werden ca. 20 Figurinen empfohlen, die inhaltlich in Kombination mit der Türme-Rallye-App stehen. Eine Ausweitung auf weitere historisch relevante und gewerbliche Standorte, die Bestandteil der App werden könnten, wäre wünschenswert. Eine erste Kostenschätzung hat ca. 2.000 € (brutto) für die Herstellung einer Figurine ergeben.



## B.2.1 Ereignisse aus der Stadtgeschichte als mögliche Vorlage für Bronzefiguren und Geschichten in der Türme-Rallye

Die folgenden Ereignisse stehen exemplarisch für die abwechslungsreiche, tausendjährige Tangermünder Stadtgeschichte und bieten gute Anknüpfungspunkte für die Ausarbeitung der Türme-Rallye sowie für die Szenarienauswahl in Bezug auf die Bronzefiguren.

Die Zusammenstellung der historischen Fakten ist keinesfalls verbindlich festgelegt und würde bei der Erarbeitung einer Feinkonzeption für die einzelnen Standorte (Türme) und die Storyline der Rallye überprüft, recherchiert und angepasst werden.

1009	erste urkundliche Erwähnung	1806	Königin Luise in der Stadt und
1136	Ernennung als Elbzollstätte		Besetzung der Stadt durch
ab 1184	Errichtung der Stephanskirche (bis 1188)		napoleonische Truppen (bis 1813)
um 1200	Erhalt des Stadtrechts	1818	erstes Dampfschiff aus Hamburg
um 1300	Beginn der Errichtung der Stadtmauer, des Neustädter und Hünendorfer Tors	1826	Gründung der Meyerschen Zuckersiederei
1368	Mitglied des Städtebundes der Hanse	1841	Besuch von König Friedrich Wilhelm IV., Königin Elisabeth und Prinz Karl
1373–78	Krönung des Kaisers Karl IV., Tangermünde wird zur Nebenresidenz	1886	Errichtung der Eisenbahnverbindung nach Stendal
1374	Hoftag in Tangermünde	1887	Beginn des Hafenbaus (bis 1890)
1438	Gründung des Dominikanerklosters	1897	Errichtung des Elektrizitätswerkes
1446	Judenverfolgung	29.11.1900	Enthüllungsfest des Denkmals für Kaiser Karl IV. in Anwesenheit von Kaiser Wilhelm II.
1470	Errichtung der Roßpforte	1916	Frauendemonstration gegen die Lebensmittelknappheit im Krieg
1530	Volksaufstand gegen den Stadtrat	9.11.–	Eröffnung der Elbbrücke und
1540	Reformation, Auflösung des Dominikanerklosters	17.11.1933	Nazi-Aufmarsch
1558	Hexenprozess	1.7.1945	Einzug der sowjetischen Truppen und Beginn der Bodenreform
1611	Pest in Tangermünde	7.10.1949	Gründung der DDR
1617	Zerstörung der Stadt durch Großfeuer	9.1987	1. Burgfest
1619	Verurteilung von Grete Minde	3.10.1990	Wiedervereinigung Deutschlands
1626	Dreißigjähriger Krieg in der Stadt (1629 Wallenstein in Tangermünde); Pestwelle mit großen Verlusten	1990	Beginn der Altstadtsanierung
1630	Ein Teil der Stadtmauer stürzt ein	2001	Abschluss des Elbbrückenbaus
1631	Einzug schwedischer Truppen in die Stadt, bis 1645 viele Zerstörungen	2002	Elbehochwasser
1646	Explosion eines Pulverfasses im Rathaus	2003	Jahrhunderthochwasser
1682	weitere Pestwelle	2000–05	Sanierungsarbeiten in der Altstadt
1714	neue Turmhaube für St. Stephanskirche	13.9.2009	1000-Jahrfeier in der Stadt

## B.2.2 3D-Visualisierung von zwei Beispiel-Figuren im Stadtbild

(oberes Bild: am Neustädter Tor, unteres Bild: an der Roßpforte)

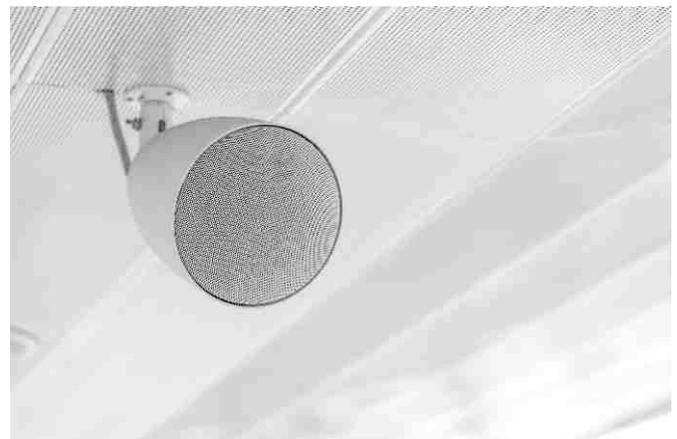


### B.3 Flüstergassen

Im Zusammenhang mit der Türme-Rallye und den Bronzefiguren der „kleinen Leute“ sollen als eine Vertiefungsebene Geräuschinstallationen an ausgewählten Türmen und weiteren dafür geeigneten Orten in der Altstadt eingerichtet werden. Die architektonischen Begebenheiten der zahlreichen Durchgänge, kleinen Treppenläufe und engen Gassen laden dazu ein, dort Überraschungseffekte zu erzeugen. Mit Hilfe kleiner Lautsprecher (sog. „Hör-Trichter“) werden – durch Bewegungsmelder aktiviert – kurze Aufnahmen abgespielt, die den „kleinen Leuten“ eine Stimme geben.

Thematisch können sie sich auf die Geschichte des jeweiligen Gebäudes oder aber auf ein damit verbundenes historisches Ereignis konzentrieren. Es entstehen **„Flüstergassen“**, die das Angebot der Rallye-App bereichern, aber auch davon losgelöst funktionieren und auf die Türme aufmerksam machen.

Auf den Abbildungen sind die Durchgänge und Umläufe vom Gefängnisturm, Steigberg, Roßpforte, Neustädter Tor und Putinne (von links nach rechts) zu sehen. In der unteren Reihe finden sich Inspirationen, wie die Tonsequenzen übertragen werden könnten – besonders schmuckvoll und bewusst sichtbar wie bei einem Grammophone-Trichter oder dezent wie bei einem Outdoor-Lautsprecher. Eine erste Kostenschätzung beläuft sich auf ca. 6.500 € (brutto) pro Turm. Es empfiehlt sich die Realisierung in einem Gesamtpaket, um Kosten und Zeit für Drehbuch, Sound und Technik so effizient wie möglich zu halten.



## B.4 Das Türme-Ensemble – Ideen für Veranstaltungen (Events)

Zu den oben genannten Angeboten, die von den Besucher\*innen ganzjährig und ohne Begrenzung genutzt werden können, bieten sich als Ergänzung alljährlich wiederkehrende Veranstaltungen an, die als überregionale Events beworben werden können. Das Hauptziel bei der Vermarktung ist dabei die Entstehung von renommierten Marken-Veranstaltungen, die einen festen Platz im kulturellen Kalender der Region annehmen und punktuell einen gravierenden Anstieg der Besucherzahlen garantieren. Als Voraussetzung hierfür ist ein hochwertiges, gründlich vorbereitetes Angebot mit steten Partnern für die Ausführung und langfristiger Planung von Finanzmitteln und Marketingmaßnahmen.



### B.4.1 Szenischer Stadtpaziergang (als Event 1x/Jahr)

Die besondere Art der Stadtführung verbindet Geschichtsvermittlung mit einer Theatervorstellung. Anders als bei einem klassischen Rundgang, wird hier an ausgewählten Orten die Geschichte zum Leben erweckt. Ein speziell für Tangermünde geschriebenes, **mobiles „Theaterstück“** wird durch regionale Laienschauspieler\*innen, externe Theaterschauspieler\*innen oder Reenactment-Gruppen bei einer etwa zweistündigen Vorstellung vor der Kulisse der Altstadt vorgeführt. Die Besucher\*innen begleiten als Zuschauer\*innen die von Station zu Station ziehende Vorstellung. Je nach Drehbuch und Vermittlungsansatz können sie in das Schauspiel eingebunden werden. Um eine große Publikumsbreite zu erreichen, wäre entweder eine Vorstellung für Familien oder zwei getrennte für Erwachsene und Kinder wünschenswert.

Als Bühnenorte können die einzelnen Türme, aber auch andere markante Plätze in der Tangermünder Altstadt dienen. Um gehbeeinträchtigte und gehörlose Menschen zu erreichen, könnte das Theaterstück vorher aufgezeichnet, mit Untertiteln oder in Gebärdensprache ergänzt werden und in einem gut erreichbaren Raum (z.B. im Grete-Minde-Saal) vorgeführt werden.

Als Referenzbeispiele können folgende etablierte Veranstaltungen genannt werden:

<https://www.hamburg.de/szenische-rundgaenge-hamburg/>

<https://www.theater-im-nikolaiviertel.de/repertoire/>

[https://www.mettingen.de/city\\_info/webaccessibility/index.cfm?item\\_id=861473&waid=551](https://www.mettingen.de/city_info/webaccessibility/index.cfm?item_id=861473&waid=551)



## B.4.2 Fassadenprojektion & 3D-Video Mapping (als Event 1x/Jahr)

In vielen deutschen und europäischen Städten finden bereits regelmäßig große Events statt, bei denen historische Fassaden künstlerisch angeleuchtet werden. Das sind beispielsweise das „Festival of Lights“ in Berlin, „Magdeburg in Light“, das „Lichtfest Leipzig“ oder die „Lichttage Stendal“. Die effektvollen Veranstaltungen sind mittlerweile zu wahren Publikumsmagneten geworden und binden weitere Akteure aus den Bereichen Gastgewerbe und Kultur mit ein.

Das Tangermünder Türme-Ensemble, eingebettet in die historische Altstadt mit dem Burgareal eignet sich hervorragend als Kulisse eines solchen **Licht-Events**. Das Kunst-Happening kann zudem als vielschichtige Vermittlungsebene für diverse Bereiche der Kultur(-geschichte) dienen.

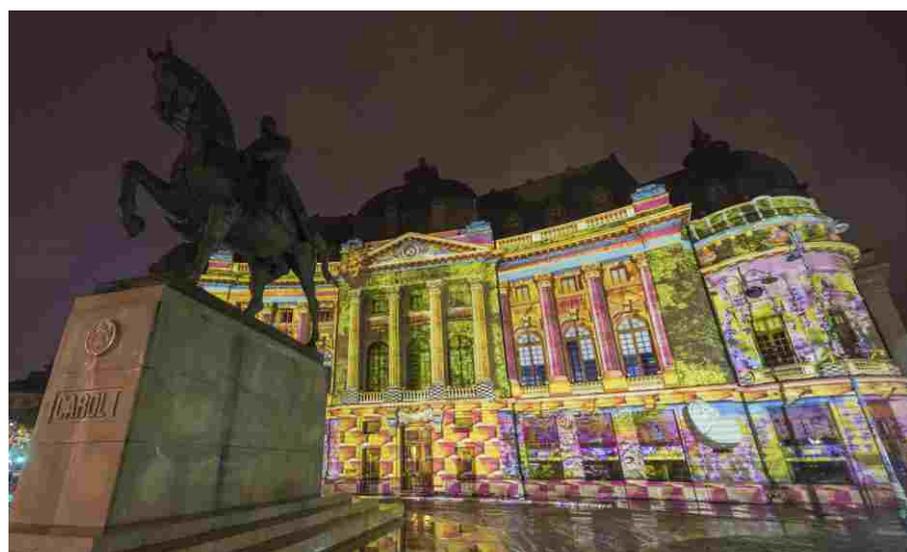
Die kosten- und personalintensive Veranstaltung bedarf einer sehr genauen und langfristigen Planung. Ausreichende Vorlaufzeit, starkes Marketing mit ausgebauter Medienpräsenz und funktionierendes System von Fundraising und Sponsoring müssen bei der Organisation bedacht werden. Die Herausforderungen eröffnen gleichzeitig die Chance städtische und regionale Akteure aus unterschiedlichen Bereichen für das Projekt zu gewinnen und dauerhaft zu integrieren.

Als Referenzbeispiele können folgende etablierte Veranstaltungen genannt werden:

<https://www.lichtfest.leipziger-freiheit.de/>

<https://festival-of-lights.de/de/>

<https://magdeburg-in-light.de/>



## C Einzelne Türme

### Ideen in Hinsicht auf die Besonderheiten der einzelnen Bauten

Neben den verbindenden Elementen, die die Türme als historisches Ensemble erfahrbar machen und sie in den Kontext der Stadtgeschichte einbinden, ist es wichtig, jedes einzelne Gebäude mit seinen Eigenschaften und Gegebenheiten in der Konzeption und bei der späteren Umsetzung zu berücksichtigen. Die gesonderte Nutzung der jeweiligen Türme steigert das Potenzial des gesamten Projektes zur Erschließung der Denkmale.

In der zeitlichen Planung für die Umsetzung der Ideen ist zu beachten, dass zurzeit eine Ausschreibung für die potenzielle künftige Nutzung ausschließlich für die Roßpforte und das ehemalige Wasserwerk in der Kirschallee herausgegeben werden kann. Andere Gebäude werden derzeit privat, gewerblich oder kulturell genutzt. Hier steht noch teilweise die Klärung der Zuständigkeiten und künftiger Nutzung aus.

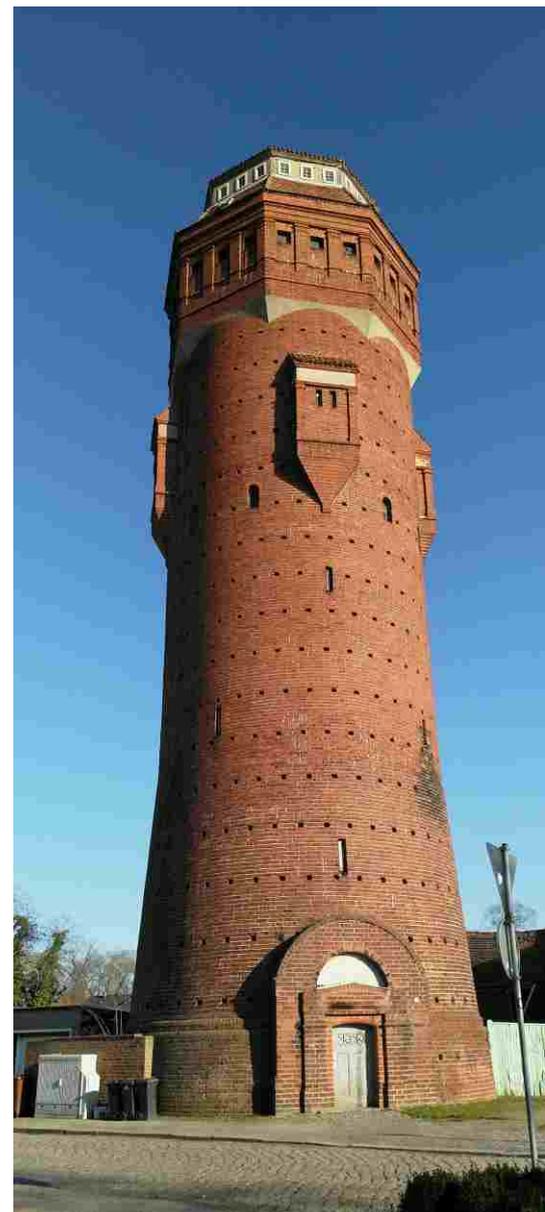


#### C.1 Aktiver Wasserturm (Karlstraße/F.-Ebert-Str.)

Der denkmalgeschützte Wasserturm aus dem beginnenden 20. Jahrhundert in der Karlstr./Friedrich-Ebert-Straße ist zurzeit Eigentum der Stadtwerke Tangermünde. In absehbarer Zeit soll er außer Betrieb genommen werden. Die dauerhafte Nutzung des Turmes als Hochbehälter für städtisches Trink- und Nutzwasser lässt einen guten Bauzustand vermuten. Damit eignet sich das Bauwerk als Ort für eine interessante, alljährlich zugängliche „Unterdach-Freizeitattraktion“, die sowohl von den Stadt- und Umlandbewohnern als auch von Besucher\*innen genutzt werden könnte.

Die Idee basiert auf den Ansätzen des modernen Sporttourismus, die zeigt, dass immer mehr Menschen Abwechslung und neue Erlebnisse im Urlaub wünschen und gleichzeitig auf Bewegung und sportliche Aktivitäten setzen.

Die erhebliche Höhe des Wasserturmes sollte in diesem Kontext ausgenutzt werden. Eine beliebte Sportart – das Klettern – könnte in Tangermünde einen Standort entstehen lassen, der ohne Mühe überregionale Sportfans, aber auch Abenteuerliebhaber anziehen würde.



## IDEE: Kletterturm

Zahlreiche Städte und kleinere Ortschaften nutzen die Innen- oder Außenwände der Turm- und stillgelegten Industriebauten in ihrem Areal zu Kletterwänden um. Bekannte Beispiele sind u.a. der umgebaute Wasserturm in Leipzig-Mockau, der ehemalige Wasserturm in Neuruppin betrieben vom Deutschen Alpenverein oder das Kletterzentrum in der Alten Ölmühle in Wittenberge.

Als Referenzbeispiele finden sich hier die genannten Kletteranlagen:

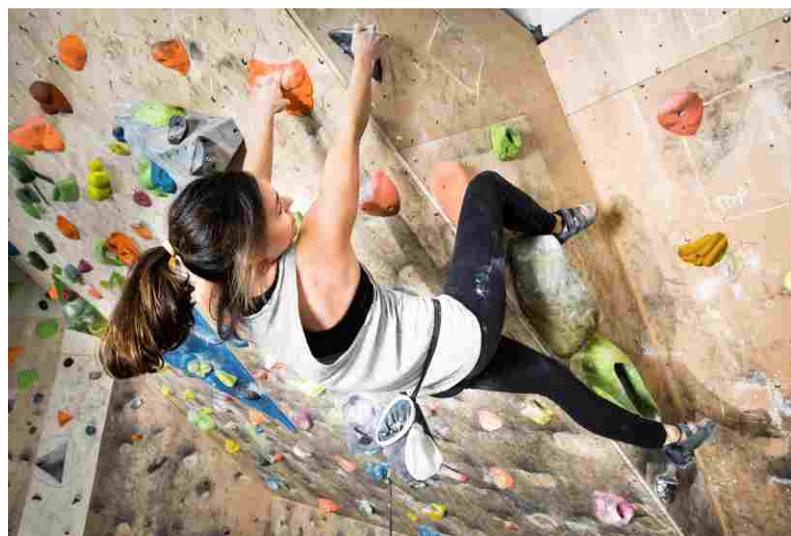
<https://www.kletterturm.info/>

<http://www.kletterzentrum-neuruppin.de/>

<https://kletterturm-wittenberge.de/>

Das Klettern ist seit den 1980er-Jahren eine Trendsportart und erlebt seitdem kontinuierlich ein Wachstum. Möglichkeiten zu wetterunabhängigem Indoor-Klettern sowie Lernwände sind in Sachsen-Anhalt immer noch rar gesät.

Zur Umsetzung der oben genannten Ideen wird empfohlen, mit einer nationalen Ausschreibung einen neuen Eigentümer bzw. Investor (kommerziell oder Verein) für die Sanierung und den Umbau des Wasserturms zu finden.



## C.2 Ehemaliges Wasserwerk (Kirschallee)

Die Reste des ehemaligen Wasserwerks stehen auf dem Gelände der Stadtwerke Tangermünde in der Kirschallee, außerhalb der Altstadt. Die runde Turmanlage mit 9,50 m in der Höhe und 10,50 m im Innendurchmesser wurde als Enteisungsanlage des Wasserwerks gebaut.

### IDEE 1: Privater Wohnraum

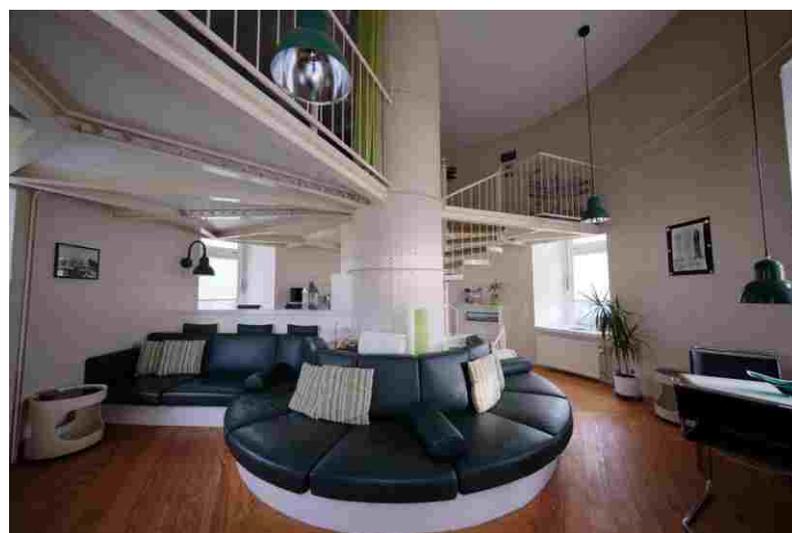
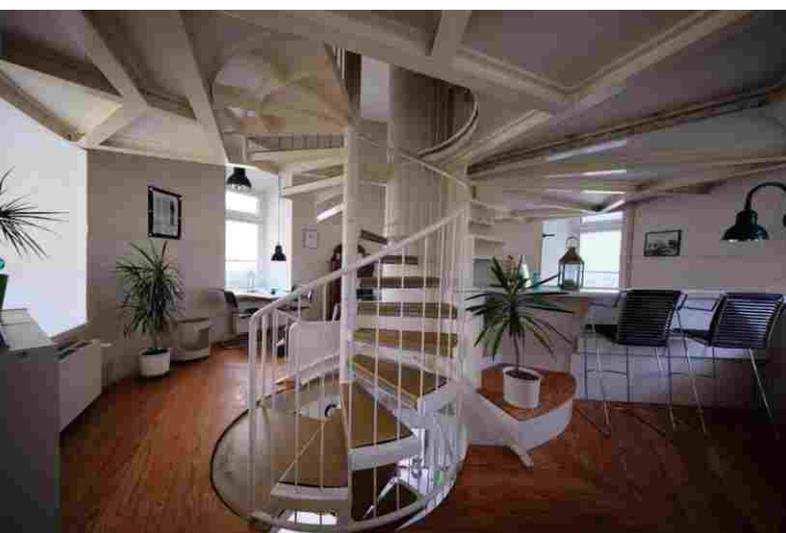
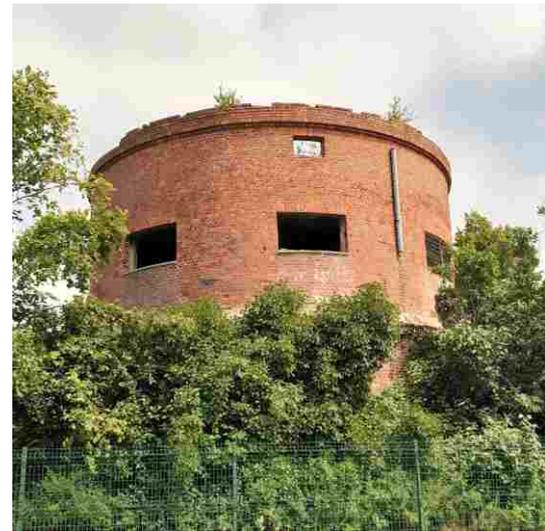
Die Umnutzung von ehemaligen (denkmalgeschützten) Industriebauten für private Wohnobjekte steht zur Zeit hoch im Kurs. Die Kombination von historischer Architektur und modernem Innenausbau ist für viele reizvoll und führt zu einmaligen Ergebnissen.

### IDEE 2: Gewerbliche Nutzung

Die Atmosphäre eines historischen Industriebaus eignet sich ebenfalls gut als Ort für ein Kleingewerbe mit Publikumsverkehr. Vorstellbar wäre die Umnutzung als Café oder Friseurladen.

Im Fall des ehemaligen Wasserwerks müssten der bauliche Zustand und weitere Voraussetzungen geprüft werden. Zur Umsetzung der oben genannten Ideen wird empfohlen, mit einer nationalen Ausschreibung einen neuen Eigentümer bzw. Investor (kommerziell oder Verein) für die Sanierung und den Umbau des Wasserwerks zu finden.

Die Abbildungen zeigen eine beispielhafte Einrichtung eines privat genutzten Turmes.



### C.3 Roßpforte (mit Elbtor)

Die zur mittelalterlichen Wehranlage gehörende Roßpforte führt von der Altstadt an die Elbe, in Richtung Hafen. Der Tordurchgang öffnet sich so in eine Richtung auf die Elbpromenade, in die andere Richtung auf den historischen, 120 Meter langen Weg, der aufsteigend in Richtung der Stephanskirche führt.

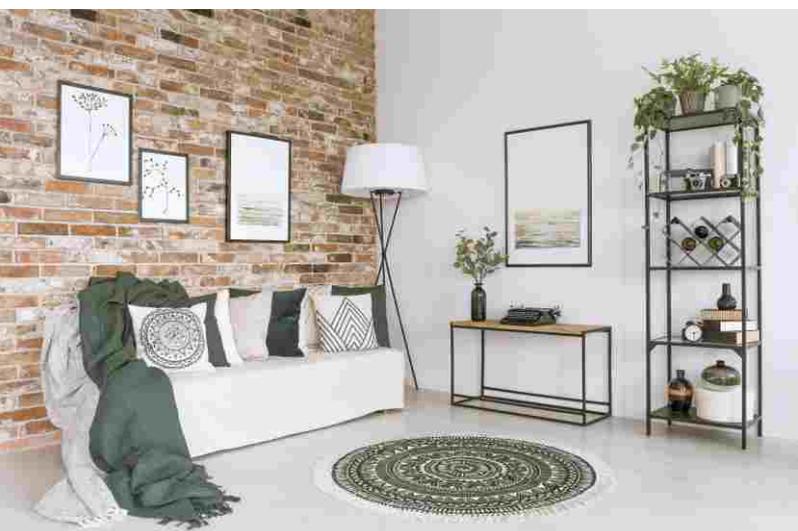
#### IDEE 1: Wohnraum oder Pension

Die Lage der Pforte und ihre Architektur sind für die Umnutzung zu einem modernen Wohnraum in einem denkmalgeschützten Gebäude prädestiniert. Die auf drei Etagen verteilte Nutzfläche würde sich besonders gut für eine Pension oder eine Ferienwohnung mit origineller Atmosphäre eignen, die sich durch ihre Alleinstellungsmerkmale in der bereits gut ausgebauten Gastgewerbelandschaft von Tangermünde abheben wird.

Bei der Umsetzung sollte Folgendes Berücksichtigung finden:

- => Umbau und Anpassung eines denkmalgeschützten Gebäudes
- => kein Wasser- und Abwassersystem in den oberen Geschossen

Die Abbildungen auf den folgenden Seiten visualisieren exemplarisch die Nutzungsideen.



## IDEE 2: Gewerbliche Nutzung

Eine zweite Nutzungsmöglichkeit, die den Zutritt zu dem architektonischen Schmuckstück für die Öffentlichkeit gewährleisten kann, wäre die Roßpforte als Galerie, als Bar oder Lesecafé zu betreiben.

Die Roßpforte befindet sich im Eigentum der Stadt Tangermünde. Die Nutzung als städtische Galerie ist aufgrund von Personalmangel in der Stadtverwaltung nicht möglich. Daher ist nur eine privat oder vereinsgeführte Galerie in Betracht zu ziehen.



Weiterhin wird empfohlen, mit einer nationalen Ausschreibung einen neuen Eigentümer bzw. Investor für die Sanierung und den Umbau des Stadttors zu finden.

Die unten aufgeführten Abbildungen dienen lediglich als Anregung für mögliche Einrichtungsvarianten.



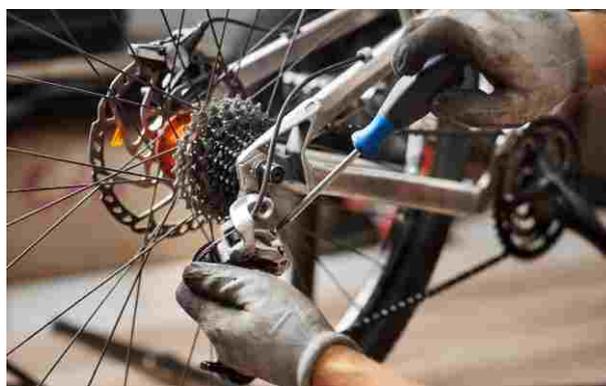
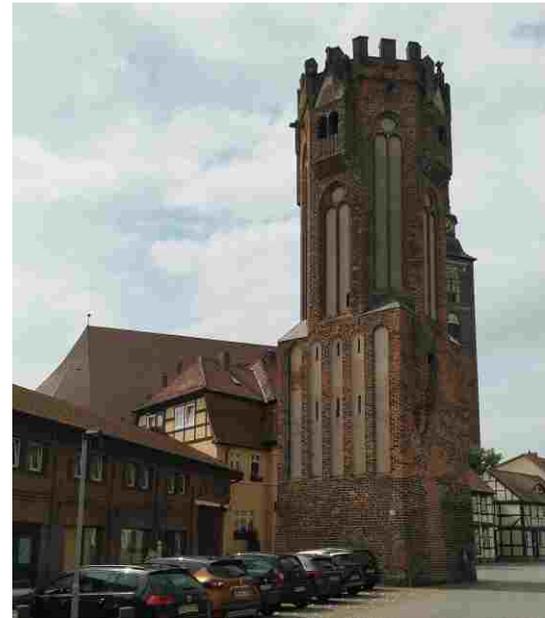
## C.4 Hünerner Tor (Eulenturm)

Der am nördlichen Rand der Altstadt heute freistehende „Eulenturm“ war früher Teil einer Doppeltoranlage des Hünerner Tores. Die Ausfallstraße aus der Innenstadt führt in Richtung der Hünerner Vorstadt. Der Zugang zum großen Innenraum im rechteckigen Sockel des Turmes ist gut erreichbar und sicher zu betreten. Ein Elektroanschluss ist vorhanden.

### IDEE: Fahrrad-Reparatur-Station & Ladestation für E-Bikes

Die Stadt Tangermünde profitiert bereits stark vom Radtourismus und der Lage am wichtigen und sehr gut frequentierten Elberadweg. Der Ausbau der Angebote für modernen Aktivurlaub in der Innenstadt – sowohl für kurze, als auch für längere Stadtaufenthalte – ist wünschenswert. Dazu könnte ein städtisches, kostenloses Angebot für Fahrradfahrer\*innen in Form einer Reparaturstation gehören.

Sowohl vor dem Turm als auch im Erdgeschoss kann eine Selbsthilfestation mit diebstahlsicher befestigten Werkzeugen errichtet werden. Ein Automat für kleine Ersatzteile und ein Wasserspender kann das Angebot ergänzen. Zudem läge dort kostenloses Karten- und Informationsmaterial zur Infrastruktur in Tangermünde und der Umgebung aus. Der Raum wäre zu festen Zeiten frei zugänglich. Für Notfälle stehen Sanitätskasten und Telefonnummern zur Verfügung.



Der Flächenbedarf außerhalb des Turmes würde durch die Größe von zwei Pkw-Stellplätzen an der Nordseite gedeckt. Hier entstehen ein Fahrradparkplatz sowie eine zusätzliche Ladestation für E-Bikes. Die Stadt stellt bereits Strom für zwei E-Bike-Ladestationen in der Altstadt zur Verfügung. Auch das zusätzliche Laden von mobilen Geräten über USB-Anschluss wie Smartphone, Kamera oder Tablet wäre über eine Lade- und Schließfach-Kombination möglich. Beispiele zur Ausführung der genannten Ideen sind auf den Abbildungen zu sehen.

Der Turm des Hünendorfer Tores befindet sich in städtischem Besitz und aufgrund baulicher Gegebenheiten nicht begehbar. Die Idee der Reparatur- und Ladestation soll ggf. von der Stadt selbst entwickelt und getragen werden. Wünschenswerte Partner wären beispielsweise die Brauerei Schulzens in unmittelbarer Nachbarschaft des Turmes, der Fahrradcampingplatz am Hafen und das Fahrrad-Service-Center Gerike.



## C.5 Gefängnisturm (mit Burgtor)

Der 1480 errichtete Turm diente der Sicherung der Toranlage der Tangermünder Burg. Aus dem 18. Jahrhundert stammen die Einbauten der Gefängniszellen. Der Turm befindet sich im Besitz der Stadt, wird aber vom Hotel Schloss Tangermünde gepachtet und genutzt. Außer dem Raum im Sockelgeschoss des Turmes mit dem Zugang seitens der Toranlage sind die oberen Geschosse durch eine schmale, ungesicherte Treppe nur schwer erreichbar. Aus diesem Grund ist die mögliche Nutzung dieser Räume zurzeit nicht absehbar.

### IDEE 1: Gewerbliche Nutzung

Der großzügige, hohe Raum im Sockelgeschoss des Gefängnisturmes eröffnet Möglichkeiten für eine Nutzung des Lebensmittelgewerbes. Eine Kombination aus einem modernen Verkaufsladen und einem Verkostungsraum mit zusätzlicher kultureller Nutzung für Lesungen oder kleine Konzerte würde einen einzigartigen Ort zum Leben erwecken, dessen Besonderheit durch die historische Atmosphäre des Raumes unterstrichen wird. Die alte Tradition der Schokoladenproduktion in Erinnerung an die Meyer'sche Schokoladenfabrik und die Marke Feodora könnte in diesem Zusammenhang wieder aufleben. Denkbar ist ebenfalls eine Anknüpfung an die Weintraditionen im Elbetal des südlichen Sachsen-Anhalts.

Bei der Umsetzung muss Folgendes in Betracht gezogen werden:

- => Umbau und Anpassung eines denkmalgeschützten Gebäudes
- => Brandschutz und Rettungsweg
- => Wasser- und Abwassersystem
- => bestehender Pachtvertrag



## IDEE 2: Wandmalereien als Forschungsprojekt

Seit dem 18. Jahrhundert diente der Turm als Gefängnis, wobei die Forschung auch eine frühere Nutzung des Verlieses im Untergeschoss – sogar gleich nach der Erbauung in der Mitte des 15. Jahrhunderts – nicht ausschließt. Die zwei Hochgeschosse, jeweils mit einem Gewölbeabschluss, weisen gut sichtbare Unterteilungen in Gefängniszellen auf. Ebenfalls Reste eines Heizungssystems mit offenen Kaminen in den Wächterräumen sind gut erkennbar.

Die Wände des ehemaligen Gefängnisses sind zum Teil großflächig mit Wandmalereien und Graffiti von vielfältiger Thematik und im unterschiedlichen Erhaltungszustand bedeckt, siehe Abbildungen.

Wünschenswert wäre es, die historischen Strukturen der Zellen und die Wandbemalung denkmalpflegerisch und museal nach vorausgehender Erforschung zu erhalten. Der Themenkomplex könnte als Grundlage für eine Abschlussarbeit im Bereich der Bauforschung und/oder Kunstgeschichte dienen. Es wird daher empfohlen, diesbezüglich eine Zusammenarbeit mit entsprechenden Studiengängen beispielsweise der Technischen Universität Berlin aufzunehmen.



## C.6 Kapitelturm

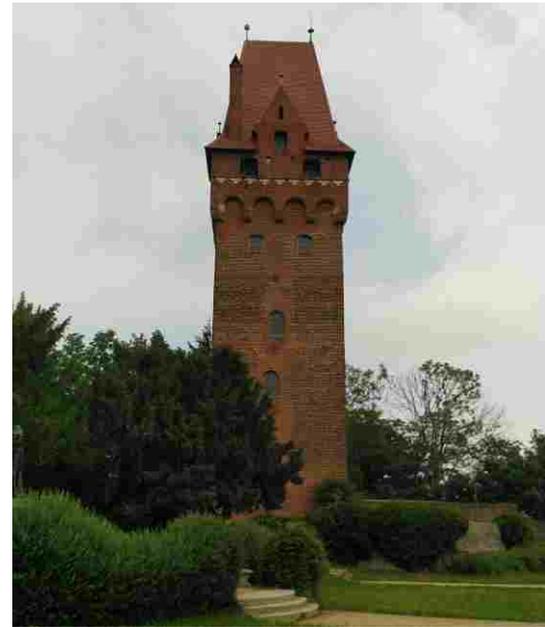
Der mächtige Bergfried aus rotem Backstein erhebt sich über der Stadt auf dem Plateau der Unterburg und wurde im Auftrag Kaiser Karl IV. im ausgehenden 14. Jahrhundert errichtet. Im Jahr 2003 wurden umfangreiche Sanierungsarbeiten durchgeführt. Seitdem wird der Bau als Aussichtsturm und Ausstellungsraum genutzt. Der Turm befindet sich in städtischem Besitz.

### IDEE: Kulturtourismus – Weiternutzung mit jetzigem Schwerpunkt

Die Nutzung des Turmes und der Innenräume für Kulturtourismus wird weiterhin empfohlen. Die Turmführungen und temporären Ausstellungen erfreuen sich großer Beliebtheit bei den Besucher\*innen. Wünschenswert ist die Erweiterung des vorhandenen Angebotes um attraktive, zeitgemäße Sonder- und Wanderausstellungen sowohl aus dem Kunst- als auch aus dem kulturgeschichtlichen Bereich – letzteres in Zusammenarbeit mit den städtischen Museen.

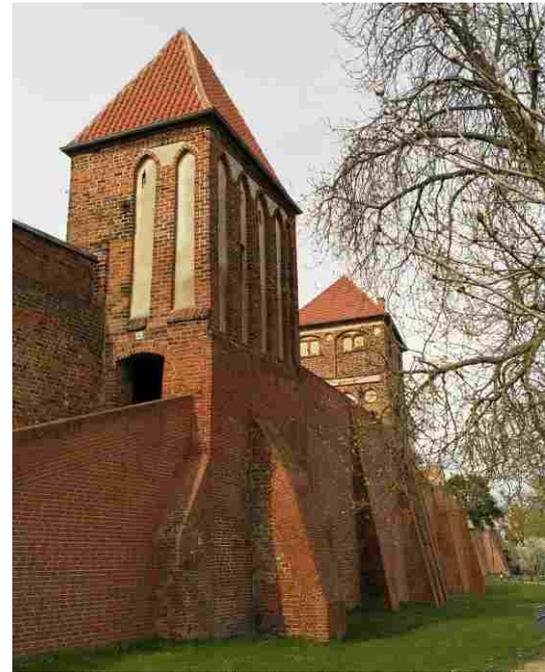
Zu beachten ist der starke Bedarf nach Personal um kontinuierliche Zugänglichkeit zu gewährleisten und zusätzliche Veranstaltungen zu bedienen. Ein eigener Kassenbereich mit Kombi-Tickets für mehrere städtische Kultureinrichtungen wäre vorteilhaft.

Die Abbildungen zeigen die derzeitige Kunstaussstellung und den Ausblick vom Dachgeschoss in die Elbauenlandschaft.



## C.7 Putinnen

Als Putinnen werden zwei benachbarte, an der südlichen Stadtmauer zum Tanger hin stehenden Wehrtürme bezeichnet. Unter dem westlichen Turm verläuft ein Treppengang mit Zugang zum Fluss, der östliche Turm diente zeitweise als Gefängnis. Beide Türme sind im Besitz der Stadt, sie werden aktiv durch den Verein der „Stadtführerkinder“ genutzt. Im Ostturm befindet sich der Sitz des Vereins, ein Treffpunkt und Arbeitsraum der Kinder. Der Verein nutzt zudem den Westturm als Lager für Kostüme, Materialien etc. Sofern kommt zurzeit nur die Umnutzung des westlichen Turmes zum öffentlichen Raum in Frage und dies nur unter der Voraussetzung, dass der Verein den Raum nicht mehr benötigen wird. Der Zugang zu den Räumlichkeiten des Westturmes ist gesichert. Ein Elektroanschluss ist vorhanden.



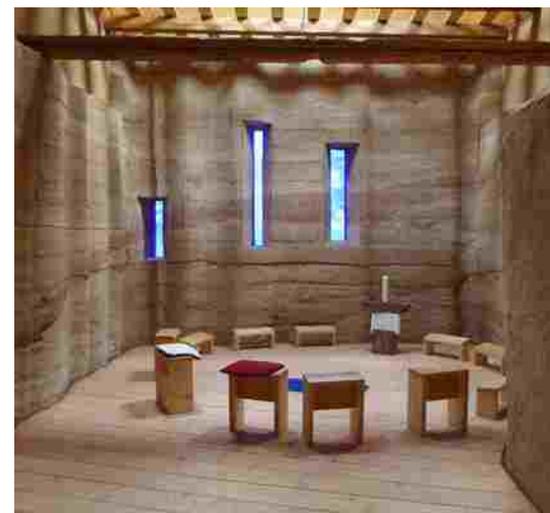
### IDEE 1: Raum der Stille

Die überkonfessionelle Idee eines Rückzugortes, in dem alle Menschen willkommen sind und Ruhe finden, nachdenken oder auch beten können, ist vielerorts weit verbreitet und wird sehr gut angenommen. Neben schlichten und verborgenen Räumen der Stille, die sich an stark frequentierten Orten finden, gibt es auch sehr bekannte Beispiele, wie der im Brandenburger Tor in Berlin oder im Glatzentrum am Rand von Zürich.

Der Innenraum der westlichen Putinne bietet für einen Raum der Stille eine entsprechende Atmosphäre, unterstrichen durch die starken Mauern und die kleine Fensteröffnung in Richtung Tanger. Die Einrichtung des Raumes könnte mit relativ geringem Aufwand erfolgen. Voraussetzung wären einzuhaltende, regelmäßige Öffnungszeiten. Eine Betreuung vor Ort wäre nicht erforderlich.



Die Abbildungen stehen stellvertretend für die Idee.



## IDEE 2: Teil der Türme-Rallye

Der historische Raum im Westturm könnte in die Türme-Rallye integriert werden und als Ort für ein stationäres Rätsel dienen. Dieses würde von den ansonsten digitalen Rätseln in seiner Form abweichen und könnte sich an die Idee eines (vereinfachten) „Escape-Rooms“ anlehnen. Eine analoge Station würde die Attraktivität der Rallye durch das Überraschungselement steigern. Die Voraussetzung dafür wäre ein unbegrenzter Zugang zum Innenraum des Turmes oder die Möglichkeit, dass den Spieler\*innen für einen kurzen Aufenthalt im Turm der Schlüssel zur Verfügung gestellt wird.



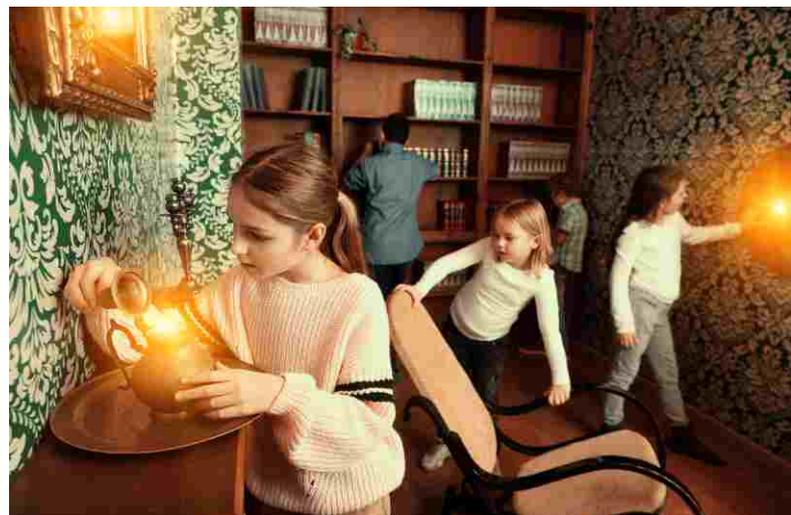
## IDEE 3: Escape-Room

Die weit verbreitete Idee eines thematischen Rätsel-Raumes erfreut sich einer großen Beliebtheit und ist in den meisten größeren Städten zu finden. Die Kombination von materiellen und digitalen Aufgaben, sowie kniffligen Rätseln, die gelöst werden müssen, um den Ausgang aus dem Raum zu finden, wird als Urlaubsaktivität, integratives Erlebnis und Freizeitspaß von Familien, Freundesgruppen oder Firmen häufig genutzt. Escape-Rooms gibt es stationär und mobil in unterschiedlichen Größenordnungen.

Das Innere des mittelalterlichen Turmes eignet sich atmosphärisch sehr gut zur Einrichtung eines solchen Raumes. Die Voraussetzung dafür wären regelmäßige Öffnungszeiten und eine garantierte Betreuung. Aus diesem Grund wird die Vergabe an einen externen Betreiber empfohlen.



Die Abbildungen sind Werbebilder für Escape-Rooms und dienen der Veranschaulichung der Idee.



## C.8 Neustädter Tor

Das südliche Stadttor ist eine Doppelturmanlage. Der ältere rechteckige Turm aus der Zeit um 1300 ist mit dem jüngeren Rundturm aus der Ausbauphase um 1430 durch einen gleichaltrigen Mittelbau verbunden. Die Räumlichkeiten im Inneren sind über den Eingang im Sockelbereich des Rundturmes erreichbar. Ein Elektroanschluss ist vorhanden.

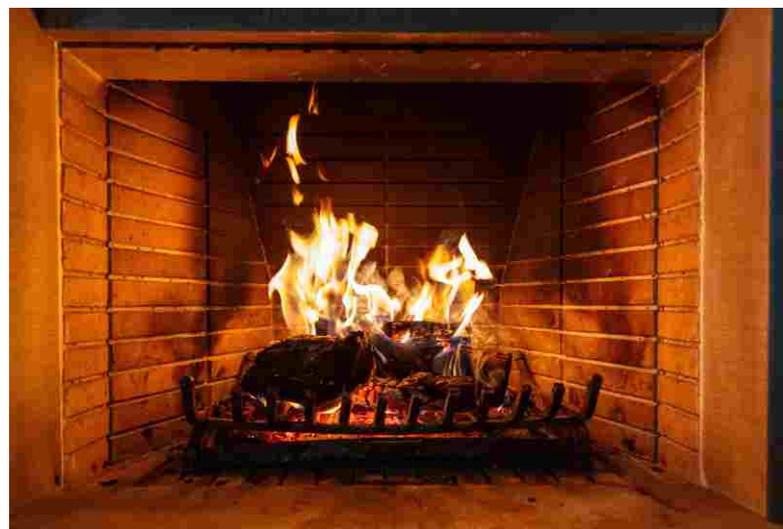
Die Anlage befindet sich in städtischem Besitz. Bis zum 30. Juni 2022 wird sie für die künftige Nutzung baulich fertig gestellt. Bis zum 31. Oktober 2022 ist die Freischaltung eines digitalen Rundgangs durch das Gebäude auf einer Stele im Außenbereich geplant.

### IDEE 1: Kulturtourismus & Bildung

Die Räumlichkeiten und Zugänge der beiden Türme sind gesichert und in sehr gutem Zustand. Unter Aufsicht könnte die Anlage besichtigt werden. Thematische Führungen im Zusammenhang mit der Stadtgeschichte würden das Angebot des städtischen Kulturtourismus bereichern. Die Voraussetzung dafür wären zur Verfügung stehendes Personal und garantierte Öffnungszeiten.

Zudem bietet sich der Kaminraum im älteren Teil der Anlage als schöner, stimmungsvoller Raum für kleinere Kulturveranstaltungen, wie Lesungen, „Lange Nächte“ oder Konzerte an.

Die Abbildungen stehen symbolisch für die Idee der Lesung mit Kindern am Kamin des Turmes.



## C.9 Schrottturm

Der runde Wehrturm im nördlichen Verlauf der Stadtmauer wurde zu Beginn des 19. Jahrhunderts auf 47 Meter erhöht und diente der Produktion von Bleikugeln für Gewehre. Heute befindet er sich in städtischem Besitz und wird vom Verein der Amateurfunker betreut und genutzt, dessen Sitz sich im anliegenden Fachwerkgebäude befindet.

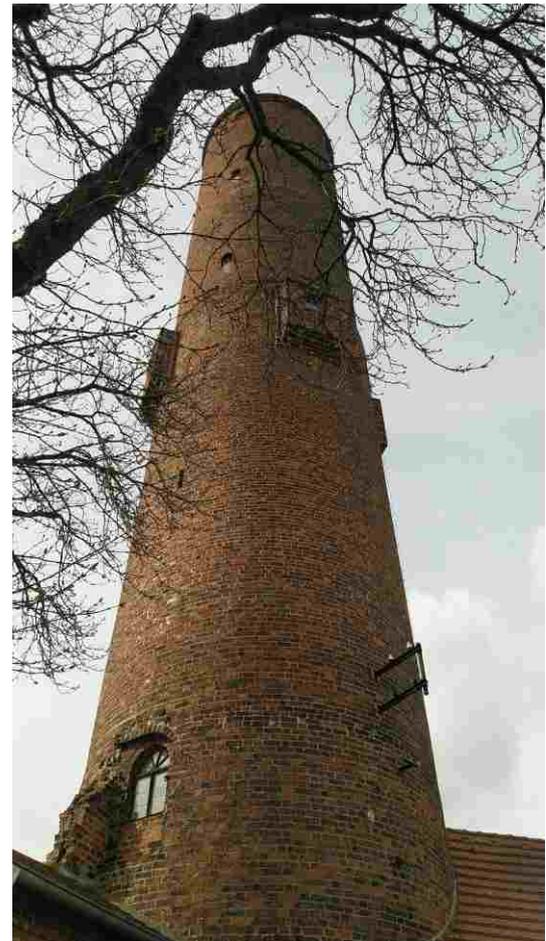
### IDEE 1: Kulturtourismus

Der Schrottturm ist begehbar und könnte von Besucher\*innen unter Aufsicht besichtigt werden. Thematische Führungen im Zusammenhang mit der Schrottkugelherstellung und Bleigießerei würden einen interessanten Beitrag zum Angebot des städtischen Kulturtourismus leisten.



Die Voraussetzung dafür wären zur Verfügung stehendes Personal und attraktive, garantierte Öffnungszeiten.

Die Abbildungen dienen lediglich der Visualisierung der Idee.



## C.10 Kirche St. Stephan

Der unvollendete Südturm und der 87 Meter hohe Nordturm mit der barocken Haube prägen die Silhouette der St. Stephanskirche von Tangermünde. In beiden Türmen und im Mittelbau ist das historische Glockenspiel verteilt. Die Kirche befindet sich im Eigentum der Evangelischen Landeskirche. Einmal im Jahr gibt es die Möglichkeit für Besucher\*innen, den Nordturm mit einer Führung zu besteigen.

### IDEE 1: Kulturtourismus

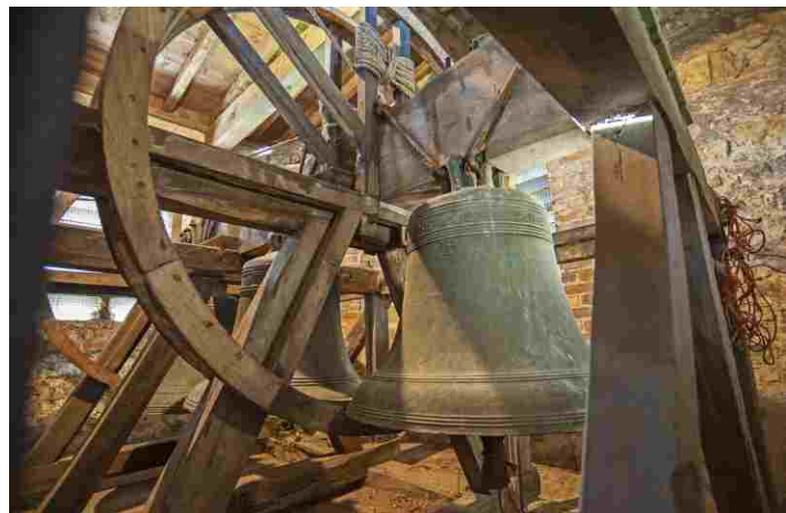
Da der Nordturm begehbar ist und von Besucher\*innen unter Aufsicht besichtigt werden könnte, wäre die Erweiterung des Angebotes wünschenswert. Thematische Führungen im Zusammenhang mit der Stadtgeschichte würden das Angebot des städtischen Kulturtourismus bereichern. Die Voraussetzung dafür wäre die Aufstockung des zur Verfügung stehenden Personals bzw. die Ergänzung durch Ehrenamtliche oder Freiwillige.

### IDEE 2: Teil der Türme-Rallye

Der Vorraum der Kirche könnte in die Türme-Rallye integriert werden. Um den für die Öffentlichkeit nutzen zu können und den Gottesdienst nicht zu stören, müsste der Zugang außerhalb dieser Zeiten gewährleistet werden.

Jegliche Nutzung ist erst nach der Absprache mit den Besitzern und der Kirchengemeinde möglich.

Die Abbildungen zeigen beispielhaft einen Dachstuhl und das Glockenspiel einer Kirche und symbolisieren die Idee der Führung.



## D Fazit

Die Vernetzung unterschiedlicher Ideen führt zur Entstehung eines abwechslungsreichen Angebotes für unterschiedliche Zielgruppen. Die zusätzlich geplante Einbindung weiterer kultureller und gewerblicher Akteure erlaubt es, den Besucher\*innen ein **Paket von Aktivitäten** anzubieten. Ohne den Überblick zu verlieren, können sie die für sie passenden Punkte auswählen. Davon profitieren sowohl die Standorte und die Betreiber\*innen einerseits als auch die gesamte Stadt und weitere Einrichtungen andererseits.

Das Zusammenspiel kurzweiliger und unterhaltsamer Ideen ist erfolgversprechend, setzt jedoch voraus, dass sich für alle Orte **Investoren und ideelle Unterstützer** finden, die die Ideen umsetzen, sie weitertragen und nachhaltig vermarkten. Die Identifikation mit den Ideen und Orten fördert die **Multiplikatorwirkung** und wird zum Garant für Ansiedlung von innovativem Gewerbe, wasser-touristisch und erlebnisorientierten Angeboten sowie Angeboten zur Gesundheitsförderung und Barrierefreiheit.

In der späteren Phase der Entwicklung der **Feinkonzeption** für die einzelnen Orte müssen u.a. folgende Punkte beachtet werden:

- => Die Gestaltung der Entwicklungskosten, unterteilt nach dauerhaften Einrichtungen und temporären bzw. jährlich wiederkehrenden Veranstaltungen. Dazu müssen rechtzeitig entsprechende Fördermittel beantragt werden, da die hohen Kosten nicht allein aus dem städtischen Haushalt gedeckt werden können.
- => Weiterhin müssen von Beginn an die Folgekosten, darunter laufende Kosten, Planung, Instandhaltung, Wartung, Pflege, Lagerung, Gewährleistung der Öffnungszeiten, Werbemaßnahmen einkalkuliert werden. Ebenfalls der Betreuungsaufwand während des laufenden Betriebes und – für die wiederkehrenden Veranstaltungen – der Personalaufwand für die Vorbereitungs- und Veranstaltungsphase müssen zwingend eingeplant werden.
- => Die Marketingplanung mit Werbemaßnahmen und den Betriebswegen sind unverzichtbar und müssen frühzeitig geklärt und organisiert werden.
- => Die Berücksichtigung des Betreuungsaufwands während des laufenden Betriebs und während der Veranstaltungen und die Berücksichtigung des Personalaufwands für die Vor- und Nachbereitungsphase jeglicher Projekte (permanent und temporär).
- => Da es sich bei den Türmen um denkmalgeschützte Gebäude handelt, ist die Einbeziehung des verantwortlichen Denkmalamtes in die Planung unumgänglich.
- => Bei den Projektideen muss auf Barrierefreundlichkeit oder sogar Barrierefreiheit geachtet und die Möglichkeiten der Umsetzung geprüft werden. Dazu zählt nicht nur der Blick auf die Innenräume der Türme sondern auch auf die Beschaffenheit der umliegenden Gehwege und Straßen.

## D.1 Mögliche Förderprogramme für eine kurz- und mittelfristige Umsetzung

### Landesprogramme:

- EU-Strukturfondsförderung im Kulturbereich Sachsen-Anhalt (z.B. ELER über LEADER)
- Lotto-Toto-GmbH Sachsen-Anhalt
- Ostdeutsche Sparkassenstiftung
- NORD/LB Kulturstiftung
  
- Förderung durch die Mitteldeutsche Medienförderung GmbH
  
- Förderung von Maßnahmen der städtebaulichen Erneuerung in Sachsen-Anhalt => Ministerium für Infrastruktur und Digitales Sachsen-Anhalt
  
- Erhaltung, Pflege und Erschließung von Kulturdenkmälern => Staatskanzlei und Ministerium für Kultur des Landes Sachsen-Anhalt
  
- Förderung von kulturellen und künstlerischen Projekten und kulturellen Institutionen, projektorientierte Medienfinanzierung => Investitionsbank Sachsen-Anhalt (IB)
  
- „Kultur macht stark“ Sachsen-Anhalt => Bundesministerium für Bildung und Forschung, Servicestelle der Landesvereinigung kultureller Kinder- und Jugendbildung Sachsen-Anhalt e.V.

### Bundesweite Programme:

- Bundeskulturstiftung
- Kulturförderprogramme der EU
- Denkmalpflegeprogramm „National wertvolle Kulturdenkmäler“ => Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien (BKM)
- Städtebauförderung => Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat (BMI)

# ANLAGEN

## **Übersicht 1**

Vorschläge zur Nutzung der Gebäude als Zusammenfassung

## **Übersicht 2**

Vorschläge für Veranstaltungen und digitale Medien als Zusammenfassung

## **Hinweis**

Der in den Zusammenstellungen jeweils aufgeführte finanzielle Rahmen ist lediglich eine Schätzung, die auf Erfahrungswerten der letzten zehn Jahre basiert. Sie berücksichtigt weder den aktuellen Finanzmarkt, die derzeit steigende Inflation noch den Detaillierungsgrad der späteren Ausführung, die Preiserhöhungen nach sich ziehen könnten. Die angegebenen Kosten können nur als Richtwert dienen. Auch der zeitliche Rahmen beinhaltet keine Vorplanungs- und Genehmigungsphasen sowie Zeiten für Beantragungen und Bewilligungen von Fördermitteln.

Für eine detailliertere Planung ist die Bestandsaufnahme des jeweiligen Objektes und die Einschätzung des Arbeits-, Zeit- und Materialaufwands von Fachplaner\*innen sowie das Einholen von konkreten Angeboten nach Abschluss einer Feinkonzeption notwendig.

## Übersicht 1

Gebäude	Ist-Zustand	räumliche Nutzung	Nutzung für Veranstaltungen	Betreiber privat oder städtisch	zeitlicher Rahmen (baulich)	finanzieller Rahmen (brutto)
<b>Wasserturm</b> (Karlsru./F.-Ebert-Str.)	noch im Betrieb der Stadtwerke Tangermünde, nicht barrierefrei	nach Stilllegung Umbau als Kletterturm	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events	privater Investor, Gründung einer Firma oder Zweigstelle einer vorhandenen Firma	> 10 Jahre noch im Betrieb, danach schätzungsweise 1-2 Jahre Umbauzeit	0,5-1 Mio. €
<b>Wasserwerk</b> (Kirschallee)	ruinös, keine Anschlüsse, nicht barrierefrei, Eigentum: Stadtwerke Tangermünde	a) privater Wohnraum b) gewerblicher Raum z.B. Café, Friseur	Einbindung in: - Licht-Events	privater Investor, Gründung einer Firma oder Zweigstelle einer vorhandenen Firma	schätzungsweise 1-2 Jahre Umbauzeit	1-2 Mio. €
<b>Roßforste</b> (mit Elbtor)	sanierungsbedürftig, Stromanschlüsse vorhanden, kein Wasser und Abwasser, nicht barrierefrei, Eigentum: Stadt Tangermünde	a) privater Wohnraum b) gewerblicher Raum z.B. Pension, privat geführte Galerie, Café	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang - Flüstergassen	privater Investor, Gründung einer Firma oder Zweigstelle einer vorhandenen Firma	schätzungsweise 1-2 Jahre Umbauzeit	1-2 Mio. €
<b>Hünendorfer Tor</b> (Eulenturm)	renovierungsbedürftig, nur unterer Raum nutzbar, Stromanschlüsse vorhanden Eigentum: Stadt Tangermünde	Fahrrad-Reparatur- Station & Ladestation für E-Bikes	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang	städtischer Betrieb	schätzungsweise 1 Jahr Umbauzeit	< 250.000 €
<b>Gefängnisturm</b> (mit Burgtor)	Turm: sanierungsbedürftig, keine Anschlüsse, nicht barrierefrei, Raum vom Burgtor: Stroman- schlüsse vorhanden Eigentum: Stadt Tangermünde, Pächter „Hotel Schloss Tangermünde“	Turm: Bauaufnahme Wandmalereien, danach Restaurierung Raum Burgtor: gewerbliche Nutzung z.B. Weinhandlung, Schokoladenverkauf	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang - Flüstergassen	privater Investor, Gründung einer Firma oder Zweigstelle einer vorhandenen Firma Turm: städtisches Bauprojekt und Kooperation mit Hochschulen	Turm: Bauaufnahme = 6 Monate (1 Semester) Restaurierung = schätzungsweise 2 Jahre Raum Burgtor: schätzungsweise 1-2 Jahre Umbauzeit	Turm: 1-2 Mio. €  Raum Burgtor: < 500.000 €
<b>Kapitelturn</b>	guter Zustand, Stromanschlüsse und BMA, nicht barrierefrei, Eigentum: Stadt Tangermünde, bereits touristisch genutzt	touristisch als Aus- sichtsturm und für museale Ausstellungen weiter ausbauen u.a. auch Kassenbereich	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang	städtischer Betrieb	schätzungsweise 1 Jahr Umbauzeit (z.B. Kassenbereich)	< 250.000 €

<b>Putinnen</b>	renovierungsbedürftig, Stromanschlüsse vorhanden, nicht barrierefrei, Eigentum: Stadt Tangermünde, Putinne 1: Lager des Vereins Putinne 2: Verein Kinderführer	wenn Putinne 1 zur Verfügung stünde: a) Raum der Stille b) Türme-Rallye (Indoor- Station) c) Escape-Room	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang - Flüstergassen	a) + c): privater Investor, Gründung einer Firma oder Zweigstelle einer vorhandenen Firma b) städtisch	schätzungsweise 1–2 Jahre Umbauzeit	< 500.000 €
<b>Neustädter Tor</b>	guter Zustand, Strom- anschlüsse, nicht barrierefrei, Eigentum: Stadt Tangermünde	Führungen, Lesungen, kleine Konzerte	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang - Flüstergassen	städtischer Betrieb	baulich keinen	baulich keinen
<b>Schrottturm</b>	renovierungsbedürftig, Stromanschlüsse vorhanden, nicht barrierefrei, Eigentum: Stadt Tangermünde, Nutzer: Funker-Verein	Führungen	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang	Vereinsbetrieb	baulich keinen	baulich keinen
<b>Kirche Sankt Stephan</b>	guter Zustand, Dachstuhl und Turm nicht barrierefrei, Eigentum: Evangelische Landeskirche	Kirche: Führungen Dachstuhl: nur Führungen Vorraum: Türme-Rallye (Indoor-Station)	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang	Kirchengemeinde	baulich keinen	baulich keinen
<b>Steigberg</b>	privates Wohnhaus	keine	Einbindung in: - digitale Türme-Rallye - Licht-Events - szenischer Stadt- spaziergang - Flüstergassen	privat	baulich keinen	baulich keinen

## Übersicht 2

<b>Veranstaltungen und digitale Medien</b>	<b>Gebäude</b>	<b>Betreiber</b> privat oder städtisch	<b>zeitlicher Rahmen</b>	<b>finanzieller Rahmen</b> (brutto)	<b>Hinweise</b>
<b>Digitale Türme-Rallye</b>	Wasserturm (Karlstraße), Schrottturm, Neustädter Tor, Putinnen, Steigberg, Roßporfte, Kirche St. Stephan, Hünendorfer Tor, Gefängnisturm, Kapitelturm	städtisch	Planung: 1 Jahr + Realisierung: 1 Jahr	schätzungsweise 95.000,- € (inkl. Texte, Ton, Programmierung) => über Fördermittel	Folgekosten in der Pflege der Datenbank (je nach Ergänzungen, Aktualität...)
<b>Bronzefiguren „Die kleinen Leute“</b>	Wasserwerk (Kirschallee), Wasserturm (Karlstraße), Schrottturm, Neustädter Tor, Putinnen, Steigberg, Roßporfte, Kirche St. Stephan, Hünendorfer Tor, Gefängnisturm, Kapitelturm	städtisch und privat (Ersteinrichtung über Stadt, folgend über Stadt und auch Gewerbetreibende)	bei Ersteinrichtung: Planung: 6 Monate + Realisierung: 1 Jahr	schätzungsweise 2.000,- € pro Figur (inkl. Entwurf, Herstellung) => über Fördermittel und später Eigenankauf	Folgekosten für Reinigung und Pflege (ggf. Erneuerung im Fall von Vandalismus und Diebstahl)
<b>Flüstergassen</b>	Neustädter Tor, Putinnen, Steigberg, Roßporfte, Gefängnisturm, Kapitelturm	städtisch	Planung: 6 Monate + Realisierung: 6 Monate	schätzungsweise 6.500,- € pro Turm (inkl. Text, Ton, Programmierung, Hardware)	Folgekosten für Reinigung und Wartung
<b>Szenischer Stadtspaziergang</b>	Schrottturm, Neustädter Tor, Putinnen, Steigberg, Roßporfte, Kirche St. Stephan, Hünendorfer Tor, Gefängnisturm, Kapitelturm	städtisch	Planung: 6 Monate + Nachbereitung: 6 Monate  Aufführung: 1 Tag/Jahr	schätzungsweise 50.000–80.000 €	neben den Finanzen, großer Personal- aufwand für Planung, Durchführung, Werbung, Nachbereitung
<b>Licht-Event (Fassadenprojektion)</b>	Wasserwerk (Kirschallee), Wasserturm (Karlstraße), Schrottturm, Neustädter Tor, Putinnen, Steigberg, Roßporfte, Kirche St. Stephan, Hünendorfer Tor, Gefängnisturm, Kapitelturm	städtisch	Planung: 0,5–1 Jahr + Nachbereitung: 6 Monate  Aufführung: 1 Tag/Jahr	schätzungsweise > 100.000 €	neben den Finanzen, großer Personal- aufwand für Planung, Durchführung, Werbung, Nachbereitung

## Impressum

### **Auftraggeber:**

Stadt Tangermünde  
Amt für Finanzen/Investitionen  
Lange Straße 61  
39590 Tangermünde

### **Idee, Texte, Grafik des Konzeptes:**

Justyna Galak, Stephanie Kroll, Tobias Pöhlmann

kreativköpfe - Raum- & Ausstellungsgestaltung  
Lindenstraße 46, 14467 Potsdam  
Internet: [www.diekreativkoepfe.de](http://www.diekreativkoepfe.de)

Ansprechpartnerin: Stephanie Kroll  
Tel.: 0331-7453226, Fax: 0331-7453227  
Mail: [kroll.kreativkoepfe@web.de](mailto:kroll.kreativkoepfe@web.de)

### **Bildnachweise:**

Adobe Stock  
GeoBasis-DE / LVerGeo LSA  
Justyna Galak  
Stefan Hasemann  
Stephanie Kroll  
Barbara Krückemeyer  
Pixabay  
Tobias Pöhlmann  
Stadtarchiv Tangermünde  
Kaja Weniger

### **Hergestellt:**

Dezember 2021/Januar 2022 in Potsdam  
Änderungen vorbehalten



Flößer am Stadthafen um 1900