

# Auf den Spuren der Pfarrerswitwe

Aktionstag an der Kreisrealschule zum Thema „Elisabeth Strupp“

**Gelnhausen (tmb).** Rund 900 Schüler haben gestern am Aktionstag der Kreisrealschule Gelnhausen teilgenommen, bei dem es um Elisabeth Strupp ging. Hintergrund ist die Absicht, die bislang namenlose Kreisrealschule zu taufen und sie nach der Gelnhäuser Kräuter- und Pfarrersfrau zu benennen. Zu diesem Zweck hat die Touristinformation Gelnhausen zusammen mit engagierten Lehrern innerhalb weniger Wochen ein Digital-Spiel erarbeitet, das den Schülern ein Bild von Elisabeth Strupp vermitteln sollte. So kam es, dass 34 Klassen mit Tablets in das Leben der mutmaßlichen Hexe eintauchten – und lernten, dass diese Frau mehr war als ein Opfer.



Eifriges Codeknacken in Klasse 8f.

FOTOS: BRUSKE-GUTH

In der „Kommandozentrale“ in einem der Kunsträume stieg die Spannung, je näher die dritte Stunde rückte. Hier saßen Schulleiter Michael Neeb, die Lehrer Nils Schwalb und Laura Halbhuber sowie Sonja Funfack, Simone Grünewald und Eva-Maria Kessler von der Stadt Gelnhausen zusammen und warteten darauf, dass die Spiele auf den Tablets gestartet wurden. In den ersten beiden Schulstunden befassten sich die Klassen mit den Themen Ausgrenzung und Mobbing, sahen dazu Videos der Theater-AG und lernten in Rollen- und Gruppenspielen das Gefühl der Ausgrenzung kennen. Nach der ersten großen Pause ging es langsam los. Auf ihrem Tablet verfolgte Eva-Maria Kessler, wie sich eine Klasse nach der anderen in das Online-Spiel einwählte und mit dem ersten der sieben Rätsel begann. Nils Schwalb und Laura Halbhuber standen mit ihren Smartphones abrufbereit, falls es technische Schwierigkeiten geben sollte. Doch ein paar Tücken waren recht schnell durch Neustarts oder Improvisationstalent überwunden. Und so tauchten die Fünft- bis Zehntklässler ein in die Zeit der

Hexenverfolgung, in der die Pfarrerswitwe Elisabeth Strupp in die Mühlen der Inquisition geriet.

In einem Einführungsvideo stellte sich Elisabeth Strupp den Spielenden persönlich vor. Dafür war Birgit Jackmann noch einmal in das Kostüm der berühmten Gelnhäuserin geschlüpft; die Erlebnisführerin hat Strupp bei zahlreichen Stadtführungen verkörpert. Inbrünstig bat sie die Schüler um Hilfe, denn sie wollte, unschuldig zum Tode verurteilt, nicht als ein Opfer im Gedächtnis der Gelnhäuser bleiben. Um ihr beizustehen, sollten die Klassen sieben Rätsel lösen. Dazu wurde jede Klasse in fünf Gruppen eingeteilt. Unter den Kräuternamen Amanita, Belladonna, Datura, Myristica und Mandragora sollten die Kleingruppen gemeinsam an den Lösungen arbeiten.

„Das war eine ganz schöne Materialschlacht“, erklärt Simone Grünewald. Denn in den vergangenen Tagen mussten für 34 Klassen je sieben Umschläge mit den Haupträtseln und weitere fünf Umschläge für die Kleingruppen bestückt, beschriftet und zugeklebt werden.

Diese Spielmaterialien fanden die Schüler dann in ihren Klassenräumen vor.

Aber die Vorbereitung ging noch tiefer: Zum Einsatz kamen auch Schwarzlichtlampen. Bei einem Rätsel mussten die Schüler zu ihrer großen Überraschung im Klassenraum auf die Suche nach Spuren gehen. Dafür waren Nils Schwalb, Laura Halbhuber und einige Lehrerkollegen außerhalb der Schulzeit durch alle Klassenräume gezogen, um sie entsprechend zu präparieren. Was für eine Aufregung, im eigenen Klassenraum verborgene Botschaften zu entdecken!

Gestalteten sich einige Rätsel als allzu knifflig, eilte das Projektteam unterstützend zu Hilfe. Um so größer war der Jubel, wenn ein Code tatsächlich geknackt, ein Geheimnis gelüftet werden konnte. Gleichzeitig wurde selbstredend Wissen vermittelt – zum Beispiel darüber, dass viele der Kräuter, die Strupp zu Heilzwecken nutzte, noch heute in gängigen Medikamenten zu finden sind. Für eine Aufgabe mussten die Schüler die „Kommandozentrale“ im Kunstflur suchen und dort einen

versiegelten Umschlag abholen. „Alle Schüler, die hier auftauchten, glühten vor Begeisterung und Spielfreude“, berichtet Sonja Funfack.

Die viele Arbeit, die das Projektteam in das Spiel gesteckt hat, soll sich lohnen. Wie Simone Grünewald verrät, werden die Spielmaterialien demnächst gedruckt, und das Elisabeth-Strupp-Spiel soll dann auch für andere Schulen, Institutionen und Privatleute angeboten werden. „Immerhin haben es jetzt schon 900 Schülerinnen und Schüler Probe gespielt!“

Da die Zeit für das Spiel etwas knapp bemessen war, dehnte man die Zeit dafür kurzerhand in die fünfte Stunde aus. Im Anschluss wurde es dann ernst: Die Schüler durften abstimmen, ob sie für den Namen „Elisabeth-Strupp-Schule – Realschule des Main-Kinzig-Kreises“ waren. Ausgezählt wurden die Stimmen nicht innerhalb der Klasse, sondern die Stimmzettel wurden gesammelt und von einer Wahlgruppe heute morgen anonym ausgezählt. Das Lehrerkollegium hat gestern Nachmittag über die Namensvergabe abgestimmt. Das letzte Wort hat dann die Gesamtkonferenz.

Optimistisch gestimmt, erzählt Schulleiter Michael Neeb, dass die Elternbeiräte bereits vor den Ferien über den Namen abstimmen durften. „Das Ergebnis fiel in geheimer Wahl einstimmig für die Namensänderung aus“, freut er sich. „Der Schulelternbeirat fand das pädagogische Konzept toll, dass es nicht einfach nur eine Umbenennung ist, sondern dass wir damit auch etwas an der Schule bewegen wollen.“

Die GNZ berichtet in ihrer morgigen Ausgabe über das Ergebnis der Abstimmung.



Alles klar? Auch in Klasse 7b wird gerätselt.



Bei den Fünftklässlern kommt das Schwarzlicht zum Einsatz.