

Diezer Geschichte wird zum Brettspiel

Heimat Lions Club unterstützt die Umsetzung des Projekts – Vom Mittelalter geht es bis in die Gegenwart

Von unserer Mitarbeiterin
Maryse Pott

■ **Diez.** „Die Aufgabe des Museums ist es, Geschichte zu vermitteln, indem man sie durch Vorträge oder Ausstellungen verlebendigt“, ist Dr. Alfred Meurer überzeugt. Der Leiter des Museums im Grafenschloss Diez ging aber sogar noch einen Schritt weiter: Er entwarf das Brettspiel „Gefährliche Geschichte“, das, sobald es denn produziert werden kann, die Regionalgeschichte „spielerisch und unaufdringlich“ nahebringen soll.

Dank des Lions Clubs Diez ist man diesem Schritt nun schon um einiges näher gekommen. Der Diezer Traditionsverein, der dafür bekannt ist, Projekte finanziell zu unterstützen, überreichte eine Spende im Wert von 500 Euro, mit denen ein Teil der Herstellungskosten gedeckt werden kann.

„Als die Anfrage für eine Spende kam, haben wir in der Vorstandssitzung sofort eine geschlossene Mehrheit dafür gefunden“, sagt Jörg Holl, der diesjährige Präsident der Lions, und freut sich, so einmal mehr Verbundenheit zur Stadt Diez zeigen zu können. Für die Mitglieder war die Unterstützung des Museums eine logische Fortsetzung nach der aufwendigen Restaurierung des Friso-Brunnens im Juni 2009.

Die Grundidee zu dem Spiel hatte Meurer schon länger im Kopf, konkret zur Verwirklichung kam es aber erst als Francesco Vizzarri im Museum angestellt wurde und die künstlerische Gestaltung übernahm. So kreierten die beiden ei-

nen Zeitvertreib, der ganz nebenbei 1000 Jahre Diezer Historie erzählt und der diese für die ganze Familie interessant macht.

In „Gefährliche Geschichte“ gilt es, eine Reise durch die Regionalgeschichte bis in die Gegenwart zu unternehmen. Begonnen wird im mittelalterlichen Diez. Mithilfe der Zeitmaschinen in Form von Spielsteinen muss versucht werden, durch Würfeln möglichst schnell über die verschiedenen Epochen in die Neuzeit zu gelangen. Durch besondere Ereignisse wird diese Zeitreise aber erschwert und wegen der zu ziehenden Überraschungskarten auch lehrreich.

„Es ist uns wichtig, die jungen Leute anzusprechen“, betont Meurer. Im Mittelpunkt steht der Spaß der zwei bis sechs Mitspieler. Der harte Alltag der in früheren Zeiten

lebenden Diezer wird trotzdem nebenbei vermittelt. Sehr positive Rückmeldungen erhielt das Ergebnis der Zusammenarbeit von Meurer und Vizzarri bereits im vergangenen Jahr beim internationalen Museumstag, bei dem Besucher das Spiel ausprobieren konnten und auch die Landesschau des SWR darüber berichtete.

Begeistert zeigt sich auch Jörg Holl von der Möglichkeit, das Museum nach amerikanischem Vorbild lebendiger werden zu lassen und Geschichte mit den Händen anfassen zu können. Sie soll schließlich nicht nur durch ein Geschichtsbuch für alle zugänglich sein, sind sich die Macher und Unterstützer des Spiels einig.

Am Sonntag, 27. Juli, soll das Spiel im Rahmen der 450-Jahr-Feier des Diezer Vertrages vorgestellt

werden. Bis es allerdings zur Produktion kommen kann, werden noch Sponsoren benötigt, die auf Wunsch in der Reihenfolge der Spendenhöhe am Ende der Spielanleitung aufgelistet werden. Es muss die gesamte Auflage von 1000 Stück vorfinanziert werden.

Einige Geschäfte sagten bereits zu, Teilkontingente abzunehmen und bei sich zu verkaufen. Der Erlös soll zurück an das Museum gehen, um weiter produzieren zu können. Wer die Prototypen des Spieles gern ansehen und ausprobieren oder die Produktion unterstützen möchte, wird gebeten, Kontakt zum Museum im Grafenschloss aufzunehmen.

⊕ Kontakt: Telefon
06432/507 467, E-Mail an
leitung@museumdiez.de



Museumsleiter Alfred Meurer (3. von rechts) freut sich über die Spende des Diezer Lions Clubs, die mit dazu beiträgt, dass der Brettspielprototyp über die Historie von Diez in Serie gehen kann.

Foto: Maryse Pott